ALT!

180 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

3/2022

Juni, Juli, August 2022

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



GETESTET
THEA500 MINI

PLUS:

- Dune
- Fallout
- Pilotwings
- Phoenix
- Micro Machines
- Zaxxon
- Kirby Super Star
- Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
- To be on Top
- Alien: Resurrection
- Iron Soldier
- Sir Lancelot
- Superman
- Columns
- Earthworm Jim
- Storm
- Dark Seed
- Battletoads
- Gravity

u.v.m.

Wie Kratos zum Götter-Vernichter wurde:
Vor 17 Jahren schuf Sony Santa Monica einen Welthit

GOD OF WAR



BEACH-HEAD

In Deutschland einst indiziert und skandalisiert: Das Actionspiel entpuppt sich als vielseitiger Mix



C64-POWER

Mitte der 80er war der Brotkasten die Nummer 1: Wir stellen 46 der besten C64-Spiele vor



AFTER BURNER

„Top Gun“ zum Selberfliegen: Der aufwendige Automat brezelte damals die Konkurrenz weg



MIT SPACE HEBEN SIE AB

DAS IST SPACE

Vollgepackt mit informativen Artikeln und atemberaubenden Fotos berichtet Space über die Technik der Weltraumfahrt, ebenso wie über Astronomie und kosmische Phänomene.

30 % Rabatt + Geschenk

TESTEN SIE 2 × SPACE

2 Ausgaben als Heft inkl. PDF
+ Geschenk nach Wahl

Jetzt bestellen:

www.emedia.de/space-mini



+



 (0541) 800 09 126

 leserservice@emedia.de

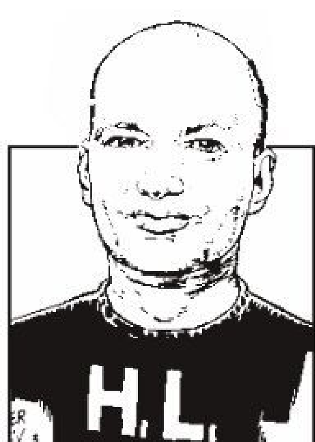
 eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück



Anatol Locker



Harald Fränkel



Heinrich Lenhardt



Jörg Langer



Michael Hengst



Roland Austinat



Stephan Freundorfer



Winnie Forster

retro* GAMER



Willkommen bei Retro Gamer 3/2022!

„Nur wer die Vergangenheit kennt, kann die Gegenwart verstehen und die Zukunft gestalten" – dieses Zitat des deutschen Sozialisten **August Bebel** (1840–1913) klingt so einleuchtend, dass es sogar von **Helmut Kohl** für eine Bundestagsrede entwendet wurde. Ob die These jenseits von Historikerkreisen wirklich geglaubt wird, sei dahingestellt: Angesichts des Kriegs in der Ukraine fragt sich so mancher von uns, ob die Menschheit überhaupt aus der Vergangenheit lernen will.

Bei Retro Gamer blicken wir natürlich qua Definition in die Vergangenheit – und erkennen in ihr oft genug die Gegenwart. Kaum ein erfolgreicher Klassiker, der nicht fortgesetzt wurde, etliche davon immer wieder über die Jahrzehnte. **God of War**? Auch schon wieder 17 Jahre alt, dieses Jahr erscheint mit **Ragnarök** der sechste Serienteil, Spin-offs nicht mitgezählt.

Weitere Beispiele für lang laufende Serien sind zum Beispiel **Micro Machines** oder **Kirby Super Star**. Andere Spiele bilden gar keine echte Serie, sind aber durch die übergeordnete Marke verbunden, etwa die vielen **Herr der Ringe**-Versoftungen oder auch Spiele zum **Wüstenplanet**-Universum (gerade eben ist mit **Dune – Spice Wars** übrigens ein neues erschienen).

Wenn Retro Gamer-Autor **Heinrich Lenhardt** und ich bei unserem *Spieleveteranen*-Podcast einmal im Monat zur „Zeitreise" einladen, um eine Stunde lang in alten Spieleheften zu blättern, stoßen wir immer wieder auf ein Phänomen: Derselbe Name prangt dann auf zwei besprochenen Titelblättern, obwohl die Hefte immer genau zehn Jahre auseinanderliegen. Die Spielefirmen veröffentlichen ihre Nachfolger also nicht nur regelmäßig und jahrelang, sondern gerne auch im exakt selben Monat wie den letzten oder vorletzten Teil.

Andere Klassiker blieben Eintagsfliegen. **To be on Top** von Chris Hülsbeck war seiner Zeit weit voraus: Es ließ uns neben den Arcade-artigen Spielszenen tatsächlich eigene Tracks „komponieren", mit denen wir als Popstar berühmt werden sollten. Oder **Gargoyles**, das erste Spiel von Disney Interactive, von dem aber Disney plötzlich nichts mehr wissen wollte. Oder **Iron Soldier**: Das Mech-Spiel protzte schon früh mit 3D-Grafik und offener Spielwelt – allerdings auf Atari Jaguar und damit unter Ausschluss der Öffentlichkeit. **Dark Seed**? Trotz oder wegen der Verwendung von **H.R. Giger**-Kunst zu abgedreht für den Massenmarkt und auch zu unfertig veröffentlicht – ein Wunder, dass noch Teil 2 erschien.

Für mich macht gerade das Nebeneinander von Unbekanntem und Altbekanntem die Retro-Faszination aus, und genau diese Mischung versuchen wir euch bei Retro Gamer in jeder Ausgabe zu bieten. Und zwar so oft wie möglich aus der persönlichen Sicht deutscher Spielejournalisten wie etwa **Winnie Forster, Michael Hengst, Harald Fränkel** oder **Roland Austinat**.

Natürlich bleiben wir nicht nur im Gestern: Wenn spannende Geräte wie aktuell der Replika-Emulator **THEA500 Mini** herauskommen, findet ihr sie in Retro Gamer. Siehe Foto oben – der ausführliche Test stammt allerdings von **Rüdiger Steidle**. Und wir trauen uns auch immer wieder Neues, in diesem Heft mit dem Artikel **LOAD „NEUES SPIEL",8,1** über neue Spiele für alte Plattformen. Ob daraus eine Serie wird, entscheidet ihr mit eurem Feedback.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer

retro GAMER



INHALT 3/2022

Juni, Juli, August 2022



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

GOD OF WAR

020 God of War
Wie die Sony Santa Monica Studios einen Welthit aus dem Boden stampften

021 Die Inkarnationen von Kratos

022 Die Waffen von Kratos

024 Die Nachfolger in der Saga

AMIGA 500 MINI

064 THEA500 Mini
Seit Kurzem gibt es die Mini-Emulator-Konsole zum Commodore Amiga 500. Rüdiger Steidle hat sie aus Retrofan-Sicht getestet

065 Die Spiele des THEA500 Mini

066 Alternativen zum THEA500 Mini

RETRO-REVIVALS

006 Zaxxon
Heinrich Lenhardt begeisterte sich in der ColecoVision-Portierung für den Iso-Shooter

018 Phoenix
Auf C64 spielte Roland Austinat *Phoenix*, das die *Space Invaders*-Idee stark ausbaute

044 Kirby Super Star
Bei uns hieß das NES-Spiel *Kirby's Fun Pack* – Michael Hengst mag den fluffigen Ball

104 Superman
Dieses Modul sprengte die üblichen Atari-2600-Grenzen. Harald Fränkel fliegt und lobt!

132 Columns
Ob es *Candy Crush* ohne diesen Klassiker gäbe? Michael ist auch heute noch süchtig …

154 Iron Soldier
Ataris Jaguar war eine glücklose Spielkonsole – dennoch gab es Ausnahmetitel wie diesen

KLASSIKER-CHECK

008 Fallout
Damals hat Harald Fränkel es verpasst – kann Interplays Kult-RPG den altgedienten Spiele-Journalisten 2022 begeistern?

062 To be on Top
Als Komponist befeuerte Chris Hülsbeck zahllose Klassiker. Dies ist sein eigenes Spiel, vorgestellt von Roland Austinat.

EXPERTENWISSEN

068 Die besten C64-Spiele
Vielen gilt der Brotkasten als liebster Heimcomputer. Was waren seine Top-Spiele?

084 SNES-Superkräfte
Die etwas andere Kollektion: Wir behandeln Titel, die insbesondere technisch Neues wagten

106 Pilotwings
Der einst von Nintendo gezeigte Prototyp wäre ein ganz anderes Spiel geworden

126 Beach-Head
In Deutschland lange auf dem Index, bei Licht betrachtet ein vielseitiges Actionspiel

HISTORIE

010 Dune & Dune II
Die ganze Geschichte: Ein Name, zwei komplett andere Spiele von zwei Studios

034 Micro Machines
Man nehme typische Draufsicht-Racer der 80er und kombiniere sie mit Miniatur-Autos …

110 Earthworm Jim
Shinys großer Wurm, äh, Wurf – und ob ihr euch 2023 auf *Earthworm Jim 4* freuen könnt

134 After Burner
In den Arcades belagerten Menschentrauben diesen Jetkampf-Automaten von Yu Suzuki

156 Battletoads
Es sollte ganz einfach ein Angriff auf die *Ninja Turtles* werden – heraus kamen die Kampfkröten

FIRMEN-ARCHIVE & SOFA

046 Auf dem Sofa: Angry Video Game Nerd
Seit 16 Jahren und über 200 Folgen zelebriert James Rolfe die schlechtesten Videospiele – teils sehr böse, teils auch mit viel Akribie

098 Firmen-Archive: ARC Software
Von 1988 an machte sich ARC mit Ports zu großen Marken wie *Die Simpsons* einen Namen, veröffentlichte aber auch eigene Titel

MAKING OF

026 Sir Lancelot
Eines der letzten 16-KB-Spiele für ZX Spectrum entführte uns ins Mittelalter

030 Storm
Wie sein klares Vorbild *Gauntlet* bringt die Dungeon-Klopperei vor allem im Koop Spaß

052 Herr der Ringe: Die zwei Türme
Das Spiel zum 1. Film der Trilogie verzögerte sich, also inkludierte Stormfront auch Teil 2

056 Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
Beim Nachfolger vertraute EA lieber auf die internen Entwickler von Redwood Shores

076 Chiller
Damals ein Skandal, heute eher peinlich: Folterkammer als Lightgun-Spielwiese

080 Cotton
Nach dem Artikellesen solltet ihr die Zähne putzen, sonst droht Süßigkeits-Karies

094 Alien: Resurrection
Drei Jahre nach *Alien – Die Wiedergeburt* kam das Spiel und fing die Atmosphäre beängstigend ein

144 Dark Seed
Ein Adventure in zwei Welten und mit Beteiligung von H.R. Giger

148 Gargoyles
Das erste interne Disney-Spiel war so düster, dass Disney nichts damit zu tun haben wollte

164 Gravity
Dieses Weltraum-Spiel ließ uns auf komplexe Weise gegen angreifende Aliens kämpfen

FÜR SAMMLER & GENIESSER

120 Full Set: Psygnosis-Spiele
Winnie Forster empfiehlt Sammlern die typischen lackschwarzen Edelboxen der Firma

122 GBA-Spiele
Aus den über 1.500 GBA-Spielen haben wir 30 besonders sammeltaugliche ausgewählt

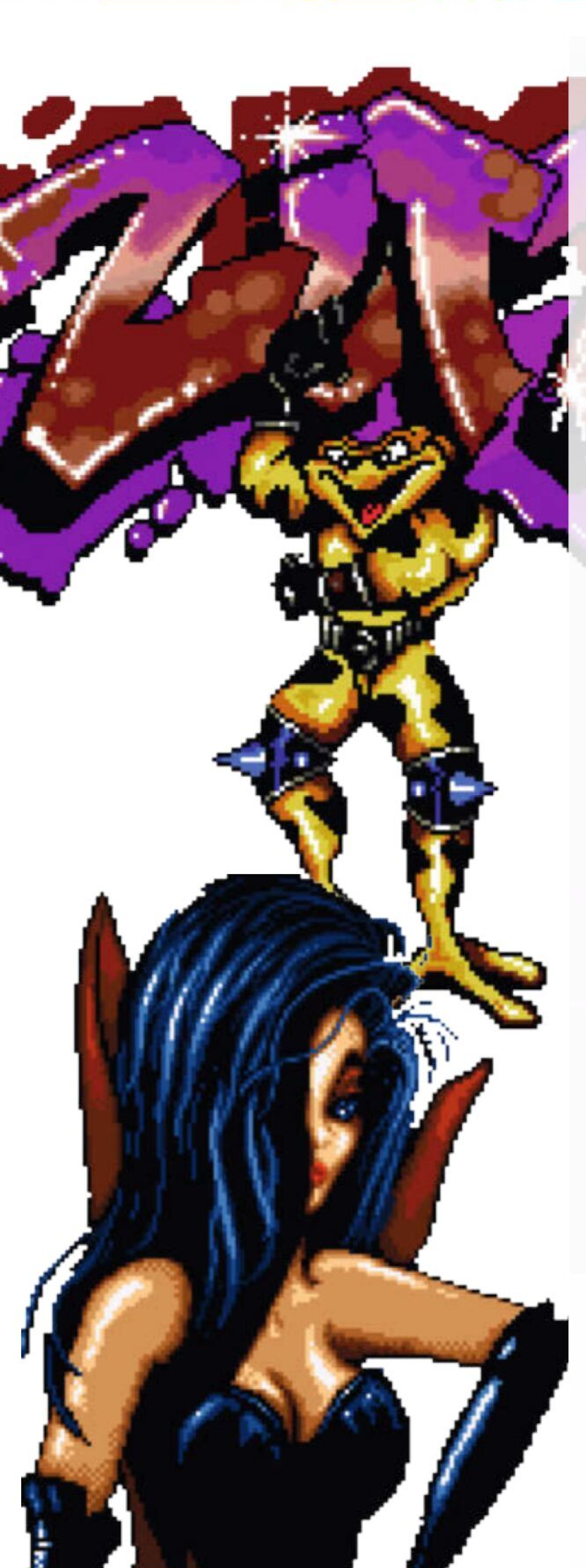
170 Chiptune Concerto
Wir spüren den Chiptunes nach – aus den 8-Bit-Melodien wurde längst ein eigenes Genre

174 LOAD"NEUESPIELE",8,1
Neue Rubrik – wenn ihr das wollt: Harald Fränkel stellt neue Spiele für alte Systeme vor

RETRO-HARDWARE

... VON BRANDNEU BIS STEINALT

064
068
084
122



006
008
010
018
030
044
056
080
094
104
132
134
144
164

RUBRIKEN

003 Editorial
176 Retro-Feed
178 Vorschau, Impressum

Zaxxon

SCHRÄG DRAUF



» PUBLISHER: SEGA/COLECO
» ERSCHIENEN: 1982 (AUTOMAT UND COLECOVISION IN NORDAMERIKA), 1983 (COLECOVISION IN EUROPA)
» HARDWARE: COLECOVISION (ARCADE, C64, ATARI 800, ATARI 5200, APPLE II, MSX UND WEITERE)
Von Heinrich Lenhardt

In alphabetisch sortierten Lexika erscheint Segas Shooter ganz hinten, doch in der Gunst der Spielhallenbesucher lag er 1982 weit vorne. Das isometrische Grafikwunder *Zaxxon* wurde zum Vorzeigetitel einer neuen Edelkonsole, auf die sich ein gewisser Schüler im Südosten Münchens sehr freute.

Zwei Titel waren es, welche meine Vorfreude auf die heiß ersehnte Next-Gen-Konsole schürten. Zum einen ein gewisses drolliges Plattformspiel, bei dem ein Klempner einen wilden Affen jagt, das war sogar im Lieferumfang enthalten. Doch welches andere Modul sollte man sich noch leisten? Für mich war das eine klare Angelegenheit. Das Launch-Lineup enthielt einen weiteren Leckerbissen aus der Spielhalle, wenn auch aus einem anderen Genre: Ein hypermodernes Ballerspiel, das die leistungsstarke neue Hardware ordentlich ausreizte. *Donkey Kong* war ja schön und gut, doch wenn du deine Kumpels richtig beeindrucken wolltest, musstest du zu stärkerem Grafiktobak greifen. Und in der Hinsicht war die ColecoVision-Umsetzung von Segas *Zaxxon* kaum zu toppen.

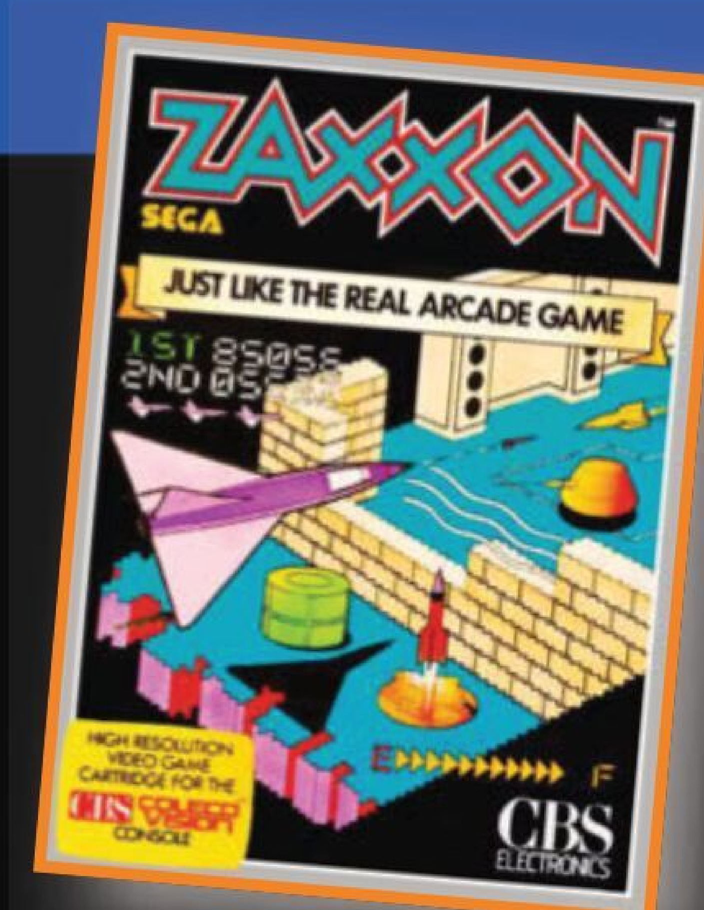
Ich versichere allen ungläubigen Spätgeborenen, die angesichts des Screenshots rechts an meiner geistigen Gesundheit zweifeln möchten, dass mir genau diese Grafik 1983 wie das Videospiele-Nonplusultra vorkam. Denn im Gegensatz zu herkömmlichen Shoot-em-ups ballern wir uns aus isometrischer Perspektive durch Weltraumfestungen im Asteroidenfeld. Im damaligen Sprachgebrauch ging das locker als „3D-Grafik" durch, den räumlichen Effekt der Schräg-von-oben- oder auch Isometrie-Darstellung empfand man als neue Dimension.

Die Steuerung wird dadurch merklich kniffliger, weil wir die Flughöhe beachten müssen. Rechtzeitig rauf, um nicht an die nächste Mauer zu knallen, schnell wieder runter, um Geschütze, Gegner und Spritdepots zu beschießen; Schatten und Schüsse helfen bei der Orientierung. Auf Dauer ist Höhenluft ungesund, denn wer zu lange die Widrigkeiten des Bodens überfliegt, bekommt eine zielsuchende Rakete auf den Hals gehetzt. Neben der Flughöhe haben wir stets die Tankanzeige im Auge. Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad der ColecoVision-Version ist der Treibstoff kein Problem, doch auf höheren Stufen säuft das Raumschiff in einem Ausmaß, das Ängste vor dem nächsten TÜV-Termin weckt.

Zwischen den Festungsabschnitten liefern wir uns vor der Schwärze des Weltraums Schusswechsel mit feindlichen Schiffen, bis es zur Begegnung mit dem bösen Zaxxon persönlich kommt. Gezielte Treffer auf seine Raketen sind nötig, um den (nach damaligen Maßstäben) riesigen Roboter zu vertreiben. Dann wiederholt sich das ganze Spiel, natürlich mit besser bewaffneten Festungen und aggressiveren Gegnern. Der stolze Eintrag der Initialen in eine Highscore-Liste bleibt uns beim ColecoVision leider verwehrt. Die Meisterung von Perspektive und Steuerung war mir Motivation genug, auch wenn der Reiz des Neuen bald verblasste – *Donkey Kong* habe ich letztendlich länger gespielt. *Zaxxon* war eben „nur" eine Ballerei in schicker neuer Verpackung.

Das Scrolling der Coleco-Version mag noch so sehr ruckeln, es ist einfach meine Wohlfühlversion. Als mir *Zaxxon* später auf dem mächtigen C64 erneut begegnete, war die Magie schon etwas verflogen. Heutzutage kann man dank Emulation das Arcade-Original mit seinem Hochkant-Bildschirm nachholen, aber damit verbinde ich eben keine Jugenderinnerungen – und auf dem ColecoVision spielt sich der Titel dank Schwierigkeitsgradwahl entspannter (alles ist relativ). Über die Iso-Perspektive werden heute nicht mehr so viele Bauklötze gestaunt, aber für eine Runde nostalgisches Peng-Peng taugt das Spiel immer noch – bis man vom Dauersterben wieder genug hat. *







FUEL E F

KLASSIKER-CHECK



Aus dem Radio quäkte *Barbie Girl* von Aqua, im Kino lief *Ballermann 6,* und Prinzessin Diana starb in einem von Paparazzi mitverursachten Autounfall. Gab es im Jahr 1997 auch irgendetwas Erfreuliches? Ja: *Fallout*.

Am 10. Oktober 2022 feiert der erste Teil der beliebten Rollenspielreihe seinen 25. Geburtstag. An mir ging der Titel seinerzeit vorbei, weil ich in den 90ern noch lieber actionlastig unterwegs war, unter anderem mit *Jedi Knight: Dark Forces 2*. Nun bot es sich an, *Fallout* anlässlich des bevorstehenden Jubiläums nachzuholen. Also: Ich soll im inoffiziellen Nachfolger von *Wasteland* (1988) einen Steuerungschip für die Wasserversorgung meines heimatlichen Atombunkers finden, damit die Bewohner nicht verdursten. Null Problemo!

Mit dem Charaktereditor herumtüfteln und einen schlagkräftigen (oder auch schlagfertigen) Helden klöppeln macht aufgrund der Abhängigkeiten zwischen den vielen Eigenschaftswerten und Fertigkeiten schon mal ordentlich Spaß. Doch was ist das? Mein virtuelles Abbild darf höchstens 35 Lenze zählen? Schade, dass ich nicht in den Vereinigten Staaten von Amerika lebe, da wäre wohl eine Millionenklage wegen Altersdiskriminierung drin. Wo ich gerade beim Jammern bin: Ich vermute, die Eltern meines KI-Kumpels Ian tragen zu viel radioaktive Strahlung im Erbgut. Vielleicht war er früher auch Türsteher. Er steht nämlich leidenschaftlich gerne vor Türen. Und zwar so, dass mein Alter Ego nur schwerlich vorbeikommt. Manchmal macht Ian außerdem auf Chuck Norris: Er boxt und tritt, obwohl ich ihm eine Knarre samt Munition gegeben habe. Mit einem Käsefuß vor dem Maul eines drei Meter großen Deathclaw-Monsters herumzuwedeln bringt's aber eben nicht wirklich.

Apropos Maul: Ich maule hier auf hohem Niveau. Die herausfordernden Kämpfe sorgen abseits der kleinen Aussetzer für viel Spannung. Außerdem fühlt sich *Fallout* nach wie vor wunderbar endzeitlich an. Ich liebe die dezente, aber bedrohliche Synthesizer-Mucke, die düstere Optik und den retrofuturistischen Stil. Es warten eine offene Welt mit abwechslungsreichen Schauplätzen und ein stattliches Waffenarsenal. Ich bin bei meinen Entscheidungen so frei, dass ich nach rund 25 Stunden sogar für einen zweiten Durchgang mit anderer Vorgehensweise motiviert bin. Davon abgesehen finde ich Rollenspiele ohne gestriegelte blonde Elfen in Stützstrümpfen sehr erfrischend. Die deutschen Magazine *PC Games, GameStar, PC Player, Power Play, PC Action* und *PC Joker* bewerteten *Fallout* mit einer Wertungsbandbreite von 80 bis 100. International erreichte es einen Metacritic-Wert von 89.

In Deutschland erschien *Fallout* offiziell erst 1998, und dann auch noch laienhaft lokalisiert. Außerdem war es geschnitten. Um Problemen in puncto Jugendschutzgesetz vorzubeugen, wurden die Todesanimationen entschärft. Last, not least kam es zum virtuellen Kaiserschnitt: Der Hersteller nahm alle Kinder aus dem Spiel. Die konnte man im Original sogar töten. Bööööse! *



Von Harald Fränkel

DENKWÜRDIGE MOMENTE

HELDENGEBURT



Eine gute Figur machen

Rollenspieler lieben es, einen Helden zu bauen, und *Fallout* befriedigt dieses Bedürfnis mustergültig. Unser Alter Ego definiert sich vor allem durch die sechs Eigenschaften Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit und das Attribut Glück. Der Spieler legt Werte zwischen 1 und 10 fest. Dann erhöht er drei von 18 verfügbaren Fertigkeiten. Darüber hinaus gibt es 16 Zusatzmerkmale mit Vor- und Nachteilen. Der Spieler wählt maximal zwei, kann aber auch darauf verzichten.

ERKUNDEN



Atmosphäre inhalieren

Die Entwickler haben mit *Fallout* keine übermäßig große Welt erschaffen. Dafür liefern sie zwölf handgemachte, abwechslungsreiche Schauplätze. Der Spieler reist frei zwischen den Orten hin und her. Und zwar über eine Weltkarte, die ihm manche Zufallsbegegnung beschert. In der Regel gibt's dann Ärger, manchmal trifft man auch Händler. Unser Bild von der Handelsmetropole The Hub illustriert, wie das Spiel Atmosphäre generiert: Die Städte zeigen sich zerstört, staubig, rostig, abgefuckt.

KÄMPFE



Mit der Faust aufs Auge

Die Kämpfe laufen rundenweise und auf Aktionspunkte-Basis ab. Hat ein Held die maximale Beweglichkeit 10, kann er zehn Schritte laufen. Eine Pistole abzufeuern kostet fünf Punkte. Also sind zwei Schüsse pro Runde möglich. Will man ins Inventar wechseln, um sich beispielsweise zu heilen, fallen drei Punkte an. Eine Besonderheit an *Fallout* stellt das sogenannte Vault-Tec Assisted Targeting System (siehe kleines Bild) dar. Damit lassen sich Schwachstellen attackieren, die Augen von Deathclaws etwa.

BESTER MOMENT



Neulich bei der Aufstiegsfeier

Der Charakter in *Fallout* lässt sich bis maximal Stufe 21 entwickeln. Erreicht er einen neuen Level, steigert der Spieler die Fertigkeiten seines Schützlings. Alle drei Stufen fällt die Aufstiegsfeier besonders aus: Wir wählen eines von 16 Sondertalenten. Der Bonus „Heller Kopf" beispielsweise bringt künftig mehr Erfahrungspunkte. Natürlich verbessert sich der Weltenretter auch durch neue Ausrüstung. Es ist schon ein cooles Gefühl, sich bei einem Händler eine Kampfrüstung holen zu können!

IRRE GESPRÄCHE



Verstrahlte Typen

Fallout lebt auch von skurrilen Charakteren und den schrägen Dialogen. Unser Screenshot zeigt die Begegnung mit einem reichlich hässlichen Mutanten. Der gibt dem Spieler einen Tipp, wie sich Deathclaw-Monster am besten besiegen lassen. Zweites Beispiel: In Junktown lebt ein gewisser Doc Morbid. Sein Name ist Programm, er verkauft nämlich menschliche Leichenteile an einen Leguan-Imbissstand in The Hub. Dessen Besitzer wiederum kann man mit diesem Wissen erpressen.

DARUM EIN KLASSIKER



Viele Lösungsmittel

Fallout punktet mit Entscheidungsfreiheit. Nahezu jede Mission bietet zwei oder mehr Lösungsmöglichkeiten. In Junktown etwa kann man sich auf die Seite des zwielichtigen Casinobesitzers Gizmo schlagen (Bild) oder für den Gegenspieler Killian tätig werden. Beispiel zwei: In The Hub ist es möglich, auf Geheiß einer Diebesgilde bei einem Händler einzubrechen und eine Kette zu stehlen – um den Geschäftsmann anschließend im Rahmen eines anderen Auftrags zu töten.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** PC
» **PUBLISHER:** INTERPLAY
» **ENTWICKLER:** BLACK ISLE STUDIOS
» **VERÖFFENTLICHT:** 1997
» **GENRE:** ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



GameStar 12/97 (85%)
„Die Hintergrundgeschichte ist ausgereift und tiefgründig und bietet mit ihren 50 Subquests genügend Futter für viele lange Spielenächte." (*Tom Schmidt*)

Power Play 9/97 (84%)
„Die düstere Atmosphäre kommt im Spiel noch besser rüber, als es die graubraunen Screenshots andeuten. Das liegt vor allem an den vielen Details." (*Mick Schnelle*)

PC Games 5/98 (80%)
„Ein spielspaßmäßiger Volltreffer ist das rundenbasierte Kampfsystem." (*Thomas Borovskis*)

Was wir denken

Fallout präsentiert sich auch nach 25 Jahren als herrlich skurriles Erlebnis. Holt euch die englischsprachige Version sowie einen Patch, der die Selbstzensur der Entwickler rückgängig macht und einige weitere Features hinzufügt. *https://bit.ly/36HQbme*

DUNE

NACHDEM FRANK HERBERTS KULTIGES SF-UNIVERSUM RUND UM DEN WÜSTENPLANETEN WIEDER IN ALLER MUNDE IST, WIDMEN WIR UNS DER FRAGE, WELCHEN EINFLUSS DIE ROMANE UND FILME AUF DIE DIVERSEN VIDEOSPIEL-UMSETZUNGEN HATTEN. DABEI SPRECHEN WIR MIT DEN PERSONEN, DIE DAMALS DAFÜR ZUSTÄNDIG WAREN, ARRAKIS AUF DIE BILDSCHIRME ZU BRINGEN.



» [PC] Im Adventure-Teil von Cryos Spiel gab es viele grafisch ansprechende Orte und bekannte Figuren aus dem Wüstenplaneten.



» [PC] Auch, wenn das Spiel auf dem Buch basierte und nicht auf dem Film von David Lynch, gab es deutliche visuelle Anleihen.



» [PC] Per Ornithopter durftet ihr die Wüste von Arrakis auch von oben erkunden.

D*une* ist zurück! Nach Denis Villeneuves opulenter Neuverfilmung aus dem letzten Jahr sind sich langjährige Fans und Wüstenplanet-Neulinge einig: Die visuellen Effekte und der Stil des ersten Teils der geplanten Trilogie werden der von Frank Herbert in seinen Romanen gezeichneten Welt gerecht. Abgesehen vom letztjährigen Blockbuster gab es bereits 1984 einen Film von David Lynch sowie mehrere Miniserien über den Wüstenplaneten, mit denen sich SF-Fans nach Arrakis versetzen konnten, wo das lebensverlängernde, die Weltraumfahrt mittels „Raumfaltung" ermöglichende Spice gewonnen wird.

Auch wir Gamer wurden über die letzten Jahrzehnte mit Spielen aus dem „Duniversum" versorgt, auf die wir in diesem Artikel zurückblicken wollen. Allen voran verdankt das Genre der Echtzeitstrategie dem Werk von Frank Herbert einen gewaltigen Sprung nach vorn. Hätten die Romane nicht detailliert den Kampf um das Spice („Gewürz" oder „Spice Melange") zwischen den Adelshäusern Atreides und Harkonnen beschrieben, so wäre bei Westwood vielleicht nie die Diskussion entstanden, die letztendlich zu *Dune II* führte – und dadurch das Fundament für das Genre der Echtzeitstrategie legte, wie wir es heute kennen.


LOUIS CASTLE


MATTHEW STIBBE


STEPHEN CLARKE-WILLSON



» [PC] Der Strategieteil war erst am Ende der Entwicklung von *Dune* angeflanscht worden.

»ALS ICH BEI VIRGIN ANFING, HATTE MARTIN SCHON DIE LIZENZEN ZU DUNE UND ZU EINEM VIDEOCLIP MIT VIRGINIA MADSEN BESORGT.«

STEPHEN CLARKE-WILLSON

Dass die Romanreihe es überhaupt auf die Homecomputer-Bildschirme schaffte, ist hauptsächlich Virgin Interactive zu verdanken, die in der Videospielbranche Fuß fassen wollten und sich nach passenden Lizenzen umsahen. Da half es, dass Martin Alper, der Gründer von Mastertronic (aus dem später Virgin Interactive hervorging), ein großer Fan der Bücher über den Wüstenplaneten war. Nach zähen Verhandlungen konnte sich Alper die Rechte sichern, die nach dem Tod von Frank Herbert bei diversen Filmproduzenten lagen, und mit der Umsetzung beginnen.

„Als ich bei Virgin anfing, hatte Martin schon die Lizenzen zu *Dune* und zu einem Videoclip mit Virginia Madsen besorgt", erklärt uns Stephen Clarke-Willson, der als Produzent für das erste *Dune*-Videospiel verantwortlich zeichnete. Dieses war nicht nur von den Romanen inspiriert, sondern auch vom David-Lynch-Film aus dem Jahr 1984, in dem unter anderem Virginia Madsen (als Prinzessin Irulan), Das-Boot-Kapitän Jürgen Prochnow (Leto Atreides), Sting (Feyd Rautha Harkonnen) und Kyle „Twin Peaks" MacLachlan (Paul Atreides) mitspielten.

Stephen fügt hinzu: „Damals wollte man bei Virgin den Adventures von Sierra Konkurrenz machen. Also wurde *Dune* als Adventure angepriesen. Man merkt das auch in der ersten Hälfte des Spiels." Er spricht aber nicht vom Westwood-Projekt, sondern vom „anderen *Dune*": Das französische Studio Cryo Interactive kümmerte sich um die Entwicklung und legte den Titel dementsprechend als Adventure an. Nach einiger Zeit stellte sich allerdings heraus, dass die Entwicklung zu lange dauern würde, sodass Virgin sich gezwungen sah, das Projekt abzubrechen.

Um dem Projekt doch noch zur Marktreife zu verhelfen, hatte Martin Alper sich in der Zwischenzeit an Westwood gewandt, um herauszufinden, ob man dort Interesse an der Lizenz hätte. Dessen Mitgründer Brett Sperry war begeistert, gibt uns der zweite Westwood-Gründer, Louis ▶

SEITENSPRÜNGE

Cryos *Dune*-Titel

Auf welchen Wüstenplaneten lohnt sich die Landung?

DOS



■ Speziell aus den eigenen Reihen bei Cryo gab es laute Stimmen, die eine CD-Fassung von *Dune* einforderten, die höherwertige Grafiken und bessere Musik möglich machen würde. Daher wurde das DOS-Spiel nur auf wenige andere Systeme portiert.

SEGA CD



■ Obwohl für Sega Mega-CD die Grafik ein wenig abgespeckt werden musste und bestimmte Aspekte wie die Erkundung der offenen Welt eingeschränkter ausfielen, ist dieser Port immer noch ein würdiges Äquivalent der DOS-Fassung, wenn auch ohne Maus-Unterstützung.

AMIGA



■ Es überrascht kaum, dass die Amiga-Version (auf drei Disketten) der DOS-Fassung sehr stark ähnelt. Geplant waren weitere Fassungen, darunter auch eine für das Master System, doch keine davon überstand die Qualitätssicherung.

EIN NEUES GENRE

Die Geburt der Echtzeitstrategie.

RESSOURCEN-MANAGEMENT

■ Ob Gewürz, Tiberium, Baumaterial oder schlicht Gold: Im RTS-Genre geht es immer darum, Ressourcen zu sammeln und effektiv einzusetzen. Die Verteidigung der Sammler ist daher immer wichtig, außer bei *Total Annihilation*, das derartige Konzepte abschaffte.

MAUS-STEUERUNG

■ Die wichtigste Neuerung, die Westwood bei *Dune II* einführte, war die Steuerung per Maus. Sie war zwar nicht kontextabhängig wie in späteren RTS-Titeln und auch sonst recht umständlich, trug aber dennoch zum Reiz des Spiels bei.

EINZIGARTIGE EINHEITEN

■ Dieser Punkt steht bei manchen RTS stärker im Vordergrund als in anderen, wobei die unterschiedlichen Einheiten und deren Fähigkeiten einen individuellen Spielstil ermöglichen. Außerdem müssen die Stärken des Gegners bekannt sein, um sie entsprechend kontern zu können.

TECHNOLOGIE-BÄUME

■ Neue Gebäude bedeuten meist auch Zugang zu neuen Fahrzeugen oder weiteren Upgrades. Es ist besonders wichtig, alle Optionen zu kennen und die richtige Wahl beim Ausbau zu treffen. Besonders *Warcraft* und *Age of Empires* setzten stark auf Technologiebäume.



STRATEGISCHE KARTE

■ Der Fortschritt wird bei einem RTS oft durch eine Reihe von Einsätzen dargestellt, die auf einer Karte visualisiert werden. Bei vielen Titeln – darunter das *Dune*-Spiel *Emperor* – hat die Auswahl der nächsten Mission großen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf.



BASISBAU

■ Es ist ausgesprochen wichtig, für die eigene Basis einen geeigneten Ort zu finden, von dem die benötigten Ressourcen nicht zu weit entfernt sind und an dem ihr in aller Ruhe eure Armee aufbauen könnt. Bei *Dune 2* ist es eine gute Idee, vorher Fundamentplatten zu errichten, da direkt auf Sand errichtete Bauten kontinuierlich repariert werden mussten.

NEBEL DES KRIEGES

■ Das Konzept, den Feind mit Hilfe von Spähern aufzuspüren, indem der zu Beginn alles verdeckende Nebel des Krieges durchforstet wird, ist einer der wichtigsten Aspekte eines RTS. In späteren Titeln konntet ihr nur dort klar sehen, wo sich eure Einheiten gerade befanden.

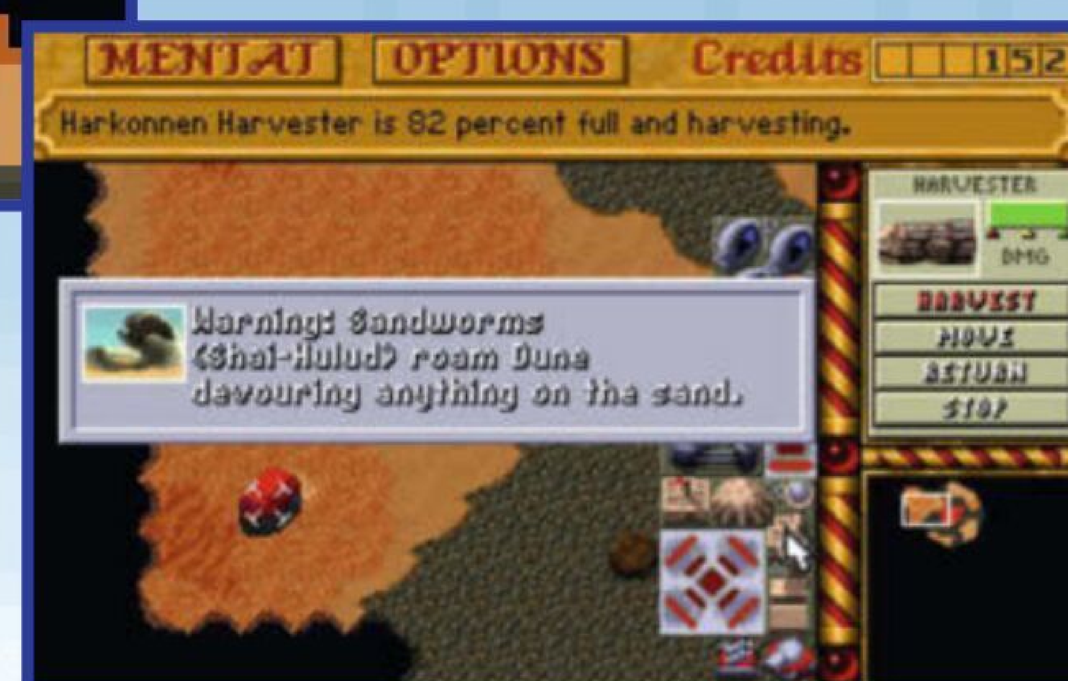


» [PC] Man kann bei *Dune II* leicht die Einflüsse auf das spätere *Command & Conquer* erkennen.



» [PC] Aus heutiger Sicht fühlt sich *Dune II* ohne kontextabhängige Mausklicks sehr zäh an.

» [PC] Wie bei allen *Dune*-Spielen stellen Sandwürmer eine große Bedrohung dar – lasst sie bloß nicht eure Ernter zerstören!



»VIRGIN LIESS UNS BEI DER ENTWICKLUNG VÖLLIG FREIE HAND.«

LOUIS CASTLE

▶ Castle, zu Protokoll: „*Der Wüstenplanet* war Bretts Lieblingsroman und wir alle liebten die Bilder des Films." Louis fährt fort: „Virgin war sehr zufrieden mit unserem Fortschritt beim ersten Teil von *Kyrandia*, also bekamen wir alle Freiheiten für ein Spiel zum Film *Dune*. Brett arbeitete gemeinsam mit unserem leitenden Programmierer Joe Bostic ein Konzept aus, und ich kümmerte mich mit Ren Olson um die Grafik. Wir stellten es Virgin vor und bekamen tatsächlich grünes Licht. Brett und Joe wollten ein Strategiespiel machen, das vom visuellen Stil sehr an den Film angelehnt sein sollte."

Oft heißt es, dass *Herzog Zwei* auf dem Mega Drive eine der Inspirationsquellen für die Entwicklung von *Dune II* gewesen sein soll. Dahinter steckt jedoch mehr. „Brett Sperry und Louis Castle waren selbst enthusiastische Spieler", erinnert Stephen sich. „Als ich nach Las Vegas flog, um mit ihnen über einen Strategietitel in der Art von *Herzog Zwei* zu sprechen, das Graeme Devine immer im Büro spielte, verstanden sie sofort, was ich mir vorstellte."

Graeme arbeitete damals bei Virgin Interactive und hatte Stephen *Herzog Zwei* als Grundidee eines neuen Strategiespiels vorgeschlagen. Der zu entwickelnde *Dune*-Titel sollte nun in diesem Genre angesiedelt werden, da Adventures sich in der Branche bereits auf dem absteigenden Ast befanden. Stephen begriff, dass sowohl das Gewürz als auch Wasser einen spannenden Kampf um Ressourcen erzeugen könnten. *Herzog Zwei* war zwar ein Echtzeitstrategietitel mit Ressourcen und Einheiten, hatte jedoch mehr mit heutigen MOBAs gemein als mit heutigen RTS-Titeln. So stellt dann auch Louis klar: „Nein, *Dune II* wurde nicht von *Herzog Zwei* inspiriert. Es wurde von *Military Madness* und *Rescue Raiders* inspiriert. Brett fand, dass eine Erweiterung des Konzepts von *Rescue Raiders* mit seinem seitwärts scrollenden Tower Defence und ‚Dreiviertelsicht von oben' gut zur Thematik passen würde. Und Joe mochte die rundenbasierte Strategie von *Military Madness* und dachte, dass sie in Echtzeit noch mehr Spaß machen würde."

Obwohl die Optik – genau wie bei Cryo – an den Film von David Lynch angelehnt werden sollte, galt dies nicht für die Story. Diese hatte nur entfernt etwas mit der offiziellen Handlung zu tun, in der Herzogssohn Paul zum kriegerischen Messias der eingeborenen Fremen wird und schließlich den mächtigen Imperator der Galaxie bezwingt. Vielmehr sollte sich der Spieler für eines von drei Häusern entscheiden: Atreides, Harkonnen und Ordos – Letzteres taucht in den Büchern gar nicht auf, sondern nur in einer Begleit-Enzyklopädie. Letztlich ging es darum, die anderen in einer Reihe von Echtzeit-Schlachten zu bezwingen.

Obwohl Westwood zahlreiche neue Konzepte im Genre einführte (siehe Kasten), zweifelte Virgin, dass damit Kasse zu machen war. „Virgin ließ uns bei der Entwicklung völlig freie Hand", sagt Louis, „machte sich aber große Sorgen um die potenziellen Verkaufszahlen bei einem Strategietitel." Laut Louis betrug die erste Schätzung für Westwoods Spiel nur 10.000 verkaufte Exemplare. „Als *Dune II* sich der Fertigstellung näherte und die Leute bei Virgin es mit großem Spaß ausprobierten, wurde die Prognose erst verdreifacht und schließlich nochmal verdoppelt. Wir verkauften dann über 100.000 Stück, zudem gab es unzählige Raubkopien. Ich wette, über eine Million Leute haben damals *Dune II* gespielt."

Doch gerade als sich Westwood und Virgin für die Veröffentlichung bereit machten, nahmen die Ereignisse eine unerwartete Wendung. Das ursprüngliche *Dune*, das Virgin eigentlich abgeblasen hatte, war insgeheim bei Cryo weiterentwickelt worden. Das kam erst im April 1991 ans Licht, als die europäische Sparte von Virgin Interactive von Sega übernommen wurde. Beim Prüfen von Finanzen und Rechten erkannten die Sega-Statthalter, dass es das Projekt noch gab, nicht aber die Lizenz dafür, einen *Dune*-Titel herauszubringen. Trotz Cryos heimlicher Weiterarbeit stand das Spiel also wiederum auf der Kippe.

Glücklicherweise stimmte Virgin zu, sich den aktuellen Stand des Cryo-Spiels anzusehen – und war davon angetan. Unter der Voraussetzung, dass der Titel innerhalb von ▶



» [PC] In *Dune 2000* steckt offensichtlich die Engine von *Red Alert*. Sogar einige Sprachausgaben wurden direkt übernommen.

» [PC] Neue Truppen gab man in *Dune II* in einem gesonderten Menü in Auftrag. Dies wurde für *Command & Conquer* geändert.

» [PC] Damals gehörte ein solcher Statistikbildschirm einfach dazu. Auch in den Folgejahren fand sich diese Funktion noch in vielen RTS.



»MANCHMAL WURDEN WIR VON WESTWOOD WIEDER AUF DEN BODEN DER TATSACHEN ZURÜCKGEHOLT.«

MATTHEW STIBBE

▶ fünf Wochen marktreif gemacht werden würde, erklärt Virgin sich bereit, das Spiel zu veröffentlichen. Inhaltlich wollte Virgin den Fokus noch verändern: „Wir waren schon ein weites Stück des Weges mit Westwood gegangen, um einen echten Strategietitel zu entwickeln", erinnert Stephen sich. „Wir fanden das vor dem Tode bewahrte *Dune* von Cryo optisch hervorragend und der erste Teil des Spiels war ein nettes Adventure – doch dem Ganzen fehlte es an Spieltiefe. Daher arbeiteten wir eng mit Cryo zusammen, um strategische Elemente einzubauen." Am Ende lieferte Cryo einen zwar leichtgewichtigen, aber doch interessanten Mix aus Point-and-click-Adventure, Strategie, RPG, offener Welt, Diplomatie und Wirtschaftssimulation ab.

Virgin aber steckte nun in einer ungewöhnlichen Zwickmühle. Dadurch, dass beide Titel 1992 erscheinen sollten, sich jedoch ganz unterschiedlich spielten, war eine größere Verwirrung unter den potenziellen Kunden eine echte Gefahr. „Martin Alper hatte das Spiel von Cryo uns gegenüber zwar schon früh erwähnt", erinnert sich Louis an das Debakel. „Er hatte jedoch den Eindruck erweckt, dass es eingestellt werden würde oder bereits eingestellt war. Als es plötzlich doch fertig war, wirkte er ehrlich überrascht. Es blieb nicht mehr viel Zeit zwischen dieser Enthüllung und dem Veröffentlichungstermin unseres eigenen Titels *Dune II*. Deswegen hieß er auch *Dune II* – ein Name, mit dem wir sehr unzufrieden waren. Wir wollten, dass er *Dune: The Battle for Arrakis* hieß, was später auch für die Konsolenfassung verwendet wurde." Am Ende trug Cryos Spiel den Namen *Dune* ohne Unterzeile, während Westwoods RTS als *Dune II: Building of A Dynasty* wie die Fortsetzung dazu wirkte.

Beide Spiele wurden damals von der Kritik gut aufgenommen. „In beiden Fällen half natürlich die Lizenz", gibt Stephen zu. „Es ist schlimm, wie schlecht damals die meisten Lizenztitel waren. In der Hinsicht haben wir bei Virgin mit beiden Spielen neue Maßstäbe für die Branche gesetzt." *Dune II* von Westwood sollte allerdings langfristig die weit größeren Spuren hinterlassen, auch wenn die Verkaufszahlen nicht hoch genug waren, um intern bei Virgin als Blockbuster zu gelten. Es folgten Blizzards *Warcraft*, Westwoods *Command & Conquer* und Ensemble Studios' *Age of Empires* – *Dune II* legte den Grundstein für ein Genre, das in den mittleren und späten 90ern die PC-Spiele dominierte.

Spätestens mit *C&C* hatte sich Westwood den Ruf erarbeitet, eines der besten Studios der Welt zu sein. „*Dune II* gilt als Urvater der modernen Echtzeitstrategie", sagt Louis. „Doch Ende der 90er konnten es nur noch sehr wenige Leute spielen, da es noch unter MS-DOS lief. Außerdem gab es inzwischen Optimierungen wie kontextabhängige Mausaktionen oder das Markieren von Einheiten per Auswahlrahmen. Da es auch keinen Online-Multiplayer hatte, brauchte *Dune II* dringend eine Überarbeitung."

Westwood beschloss, ein Remake von Intelligent Games entwickeln zu lassen, einem britischen Studio, mit dem man schon erfolgreich bei den Erweiterungen zu *Alarmstufe Rot* (das wiederum in Deutschland von Virgin als „*C&C 2*" vermarktet worden war) zusammengearbeitet hatte. „Ich glaube, Westwood wollte ursprünglich *Dune II* in der Engine von *Alarmstufe Rot* nachbilden", mutmaßt Matthew Stibbe, der Gründer von Intelligent Games. Am Ende war bei *Dune 2000* doch fast alles neu: modernisierte Steuerung, bessere Grafik und vor allem großartige Videosequenzen, wie sie Westwood schon mit *C&C* populär gemacht hatte. *Dune 2000* erschien 1998 und wurde als modernisier-



» [PC] Als Cryo Insolvenz anmelden musste, befand sich *Dune Generations* bereits in der frühen Alpha-Phase.

» [PC] Im Vergleich zum Vorgänger bot *Dune 2000* deutlich mehr Vielfalt bei den Missionszielen.

ter Klassiker gelobt, auch wenn nicht alle üblichen Elemente eines RTS enthalten waren.

„Es war ganz klar, dass wir eine Fortsetzung zu *Dune 2000* machen würden", sagt Matthew bezogen auf die Verkaufszahlen und die gute Zusammenarbeit mit Westwood. Er erinnert sich an einen 3D-Renderer, den der leitende Entwickler des Studios programmiert hatte und der „Tausende winziger Soldaten gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen konnte, und das zu einer Zeit, als die Rechenleistung noch nicht besonders hoch war". Die Vorführung dieses Algorithmus reichte, um grünes Licht für die Fortsetzung zu bekommen, auch wenn er im fertigen Programm schließlich gar keine Verwendung fand.

Da *Emperor: Battle for Dune* ein vollwertiges neues Spiel war, wollte Westwood ein Wörtchen mehr mitreden als bei *Dune 2000*. Dies bedeutete für Intelligent Games vor allem eine strengere Qualitätskontrolle sowie das Einarbeiten noch mehr von charakteristischen Westwood-Elementen wie professionellen Videos.

Für Intelligent Games lag darin allerdings auch die Chance, sich nicht nur Westwood, sondern auch der Branche zu beweisen und viele Jahre nach der Geburtsstunde des RTS einen komplett neuen Titel mit dem ursprünglichen Thema zu schaffen. Natürlich wollte jeder ▶

DER GROSSE GEWÜRZKRIEG

Die Spezialeinheiten jeder Fraktion (in Westwoods *Dune II*).

HAUS ATREIDES





SONIC TANK

■ Panzer mit hoher Reichweite, dessen Schallwellen alles beschädigen, was sie berühren. Hat mit dem Roman nichts zu tun, sondern führt die David-Lynch-Erfindung der „Schall-Module" fort.

FREMEN

■ Im Roman werden die Fremen zu Verbündeten von Paul Atreides. Bei *Dune II* könnt ihr sie zwar nicht steuern, aber herbeirufen, damit sie selbstständig Feinde angreifen.

HAUS HARKONNEN





DEVASTATOR

■ Haus Harkonnen ist im Universum für seine Brutalität bekannt. Dieser Panzer ist die stärkste Harkonnen-Einheit, und er vergeht bei großem Schaden in einer verheerenden Atomexplosion.

TODESHAND

■ Sobald ihr einen Harkonnen-Palast gebaut habt, könnt ihr ab und an diese Rakete auf jeden Punkt der Karte abfeuern. Sie trifft zwar ungenau, richtet aber enormen Schaden an.

HAUS ORDOS







ORDOS RAIDER TRIKE

■ Dies ist die einzige Einheit, die eine Grundeinheit im Spiel ersetzt. Dieses Trike ist zwar schneller, aber auch ungeschützter und so leichter mit gezieltem Feuer auszuschalten.

DEVIATOR

■ Dieser Panzer mit Nervengas passt zur hinterhältigen Kampfweise des Hauses Ordos. Durch das Gas wechseln feindliche Einheiten zeitweilig auf die Ordos-Seite und kämpfen für sie.

SABOTEUR

■ Der Saboteur wird im Palast der Ordos beauftragt, sich hinter die feindlichen Linien zu begeben, und ist in der Lage, in einer fremden Basis Gebäude im Alleingang zu zerstören.

DUNE WARS

Wir sprechen mit Iain Miller über seine *Civ*-Mod.

RG: Wie kam es zu der ursprünglichen Mod *Dune Wars*?

IM: Die Idee zu einer *Dune*-Mod für *Civilization IV* wurde in einem Forum schon 2005 diskutiert, im Erscheinungsjahr des Spiels. Nach vielen weiteren Debatten und Fehlversuchen wurde im Mai 2009 das ursprüngliche *Dune Wars 1.0* veröffentlicht. Ich selbst war zuerst für die Grafik, später dann auch für das Design und die Programmierung zuständig.

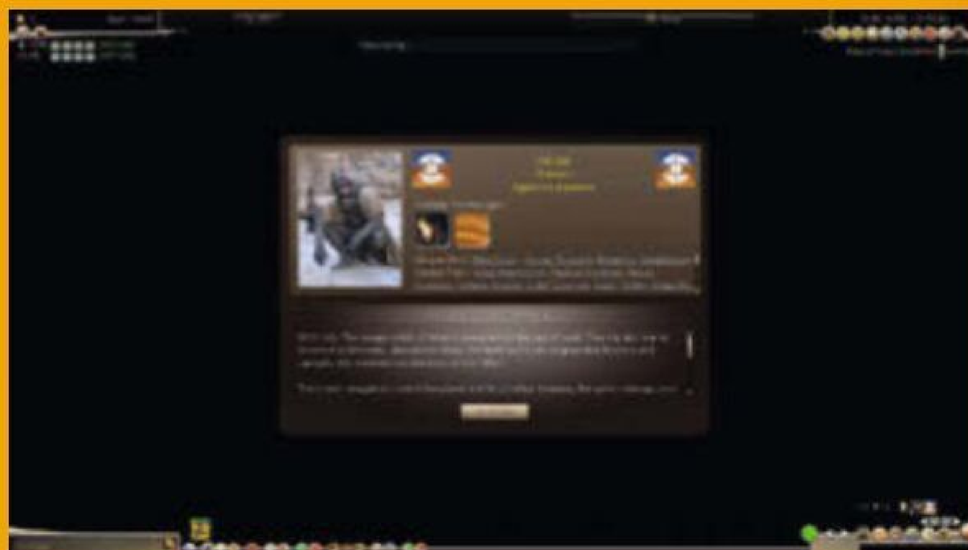
RG: Was an *Dune* hat dich so fasziniert, dass du es als Mod umsetzen wolltest?

IM: Ich hatte als Teenager die *Wüstenplanet*-Romane gelesen, die meine Fantasie entfachten und mich faszinierten. Außerdem mochte ich die Atmosphäre in der Verfilmung von David Lynch, besonders in der ersten Hälfte des Films. Ich fand die Idee sehr verlockend, Arrakis in einem Strategiespiel umzusetzen, und zwar viel umfassender als bisher geschehen. *Dune Wars* wurde für mich zu einer echten Herzensangelegenheit, in die ich viel Zeit investiert habe!

RG: Hattest du vorher schon einen der *Dune*-Titel gespielt?

IM: Natürlich, in den 90ern sowohl *Dune* von Cryo als auch *Dune II* von Westwood. An beide erinnere ich mich gerne zurück. *Dune Wars* ist eigentlich eine Collage des Universums von Frank Herbert, in das einige Ideen von Westwood und aus den späteren Romanen von Brian Herbert eingeflossen sind. Wir haben versucht, alle diese Elemente in ein stimmiges Ganzes einzufügen, das sowohl den Fans der Westwood-Titel als auch denen der Romane zusagte. Außerdem gibt es grafische Einflüsse aus den früheren Spielen wie das zimtfarbene Spice oder die Windfallen, die sehr nach *Dune II* aussehen. Die winzigen Höhlen dagegen erinnerten an die Eingänge zu den Sietches des Cryo-Titels.





RG: Was war bei der Implementierung von *Dune Wars* am schwierigsten?

IM: Das ist schwer zu sagen, da gab es viele Knackpunkte: die Spice-Ausbrüche, die Sandwürmer, die auf der Suche nach Erntern und fressbaren Einheiten durch die Wüste streifen, [und] die Spionage mit den besonderen Einheiten jeder Fraktion.









» [PS2] Zu Beginn ist Frank Herbert's *Dune* noch spannend, danach geht es mit dem Spielspaß rapide bergab.



» [PS2] Das Spielprinzip des zweiten *Dune*-Titels von Cryo basiert hauptsächlich auf Schleichen, doch es gibt auch Schusswechsel.

»ICH BIN GAR NICHT SO SICHER, OB DIE WELT VON DUNE SICH ÜBERHAUPT SO GUT FÜR VIDEOSPIELE EIGNET.«

LOUIS CASTLE

▶ Hersteller von Echtzeitstrategietiteln auch bei den ganz Großen wie *Warcraft III* oder *Command & Conquer 2* mitmischen. „Wir wählten einen 3D-Ansatz", sagt Matthew und verweist auf das Bemühen, eine Welt zu kreieren, die des Universums von Frank Herbert würdig war.

„*Emperor* bekam ein paar gute Kritiken. Ich erinnere mich immer gerne daran, wie toll es aussah und wie es die Welt mit Leben gefüllt hat", schwärmt Matthew. Auch wenn Intelligent Games die spielmechanischen Neuerungen minimal halten wollte, kamen dabei doch einige neuartige Aspekte heraus, wie Matthew findet: „Die Idee mit den Unterhäusern wie den Ix, mit denen man seine Strategie beeinflussen konnte, stammte von uns. Westwood hatte auch viele Ideen, vor allem bei der Ausbalancierung nach dem Prinzip *Stein, Schere, Papier*. Manchmal wollten wir diese Mechanismen zu drastisch weiterentwickeln



» [PC] Der Wechsel zur 3D-Grafik in *Emperor: Battle for Dune* brachte erweiterte visuelle Möglichkeiten mit sich.



» [PC] *Emperor* implementierte auch Aspekte späterer Bücher, wie diesen Mensch-Sandwurm-Hybriden aus Band 4, *Der Gottkaiser des Wüstenplaneten.*



» [PC] Westwoods typische Filmsequenzen waren sogar tiefgründiger und detailreicher als bei *Command & Conquer.*

und wurden dann von Westwood und deren Erfahrungsschatz wieder zurück auf den Boden der Tatsachen geholt."

Die Fortsetzung zu *Dune 2000* kam passenderweise zur gleichen Zeit wie eine neue Miniserie über *Dune* auf dem Sci-Fi-Channel. Aber damit nicht genug: Ob man es glauben mag oder nicht, erneut hatte Cryo Interactive gleichzeitig einen eigenen *Dune*-Titel programmiert. *Frank Herbert's Dune* war sogar an besagte Miniserie angelehnt.

Zu dieser Zeit musste Cryo bereits selbst ums Überleben kämpfen – die Veröffentlichung von *Frank Herbert's Dune* änderte daran nichts. Es handelte sich um einen Third-Person-Shooter mit starkem Schleichfaktor, bei dem man als Paul Atreides die Fremen vereinen und so Arrakis erobern musste. Das Spiel war mit seiner miesen 3D-Grafik, fragwürdiger Steuerung und Vernachlässigung von so ziemlich allem, was den *Dune*-Fans an ihrem Universum wichtig war, eine grottige Enttäuschung. Es erschien 2001 und gilt bis heute als die Gurke unter den *Dune*-Videospielen.

Währenddessen plante Cryo ungerührt einen weiteren *Dune*-Titel, diesmal für den Game Boy Advance. Im Gegensatz zu früheren Spielen sollte *Dune Ornithopter Assault* ein Ballerspiel mit verschiedenen Missionen werden, von Eskorten über Eroberungen bis zum Ernten von Gewürz. Es hätte von Soft Brigade programmiert werden und sogar Multiplayer-Unterstützung bieten sollen, erblickte jedoch nie das Tageslicht. Branchenkennern zufolge sorgten andauernde finanzielle Problem bei Cryo dafür, dass das Spiel nie bei Nintendo zur Abnahme vorgelegt wurde.

Cryo gab sich nicht geschlagen, auch wenn die Tage des Studios gezählt waren. So befanden sich noch mehrere Projekte in der Planung, von denen das aussichtsreichste wohl *Dune Generations* gewesen wäre. Als MMO-RTS hätte es die politischen, wirtschaftlichen und militärischen Aspekte des *Dune*-Universums kombinieren sollen – mit dem edlen Ziel, die vielschichtige Welt der Romane in eine komplexe Spielwelt zu verwandeln. Obwohl das Projekt im Februar 2002 in die Alpha-Phase eintrat, konnte es Cryo die Geldeintreiber nicht vom Hals halten: Die Firma wurde Mitte 2002 zahlungsunfähig, *Dune Generations* verschwand in der Wüste.

Und wie sieht es heute im Jahre 2022 in der Welt des Wüstenplaneten aus? Gut: Bereits in Kürze soll *Dune: Spice Wars* von Funcom in den Early Access starten und später im Jahr offiziell erscheinen. Es stammt von einem weiteren französischen Studio, Shiro Games (*Northgard*) und wird eine Art 4X-Spiel in Echtzeit. Wir konnten uns das Spiel bei einem Event bereits ansehen und finden es einen interessanten Mix, wenngleich er einmal mehr zwar einiges mit der generellen Lore rund um *Dune* zu tun haben wird, aber so gut wie nichts mit den Romanen: Mehrere Häuser erobern Städte, Minen und Regionen auf dem Wüstenplaneten, forschen und führen Diplomatie, auf dass das Spice fließe und der Stärkere gewinne.

Funcom plant außerdem ein großes MMO zur *Der Wüstenplanet*-Lizenz, zu dem noch wenig bekannt ist. Es soll ein Survival-Actionspiel mit großer Spielerzahl werden, ähnlich zu Funcoms *Conan Exiles*. Das deutsche Studio NUKKLEAR hilft bei der Entwicklung.

Außerdem ist da noch das unfertige *Dune Ornithopter Assault*, das derzeit mit Hilfe einer Kickstarter-Kampagne unter dem Namen *Elland: The Crystal Wars* fertiggestellt werden soll, also ohne Lizenz.

Abschließend äußert Louis Castle noch einige warnende Worte: „Ich bin gar nicht so sicher, ob die Welt von *Dune* sich überhaupt so gut für Videospiele eignet." Er erwähnt das „verworrene Netz an Beziehungen rund um die Rechte" von *Dune*, das einem möglichen Erfolg im Weg stehen könnte. „Die Teams, die erfolgreiche Spiele zum Thema *Der Wüstenplanet* gemacht haben, mussten schwer schuften, um die reichhaltigen Erzählungen der Romane in interaktive Erfahrungen zu verwandeln. Die Fülle an Details ist Segen und Fluch zugleich. Dieser Komplexität in einem anderen Medium gerecht zu werden ist sehr schwer." *

Phoenix

VOGELWELLEN SAMT MUTTERSCHIFF-BOSS



» PUBLISHER: TAITO (JAPAN, EUROPA), AMSTAR/CENTURI (USA)
» ERSCHIENEN: 1980
» HARDWARE: AUTOMAT, ATARI VCS 2600

Von Roland Austinat

***Space Invaders* war gestern: Zwei Jahre nach dem geschichtsträchtigen Spielautomaten legte der japanische Publisher Taito die Messlatte mit *Phoenix* ein gewaltiges Stück höher. Waren die monochromen Aliens 1978 noch in Reih und Glied auf die Erde zugeruckelt, sausten in *Phoenix* kleine und große Vogelmonster zu klassischer Musik über den Bildschirm – einen der ersten Endbosse der Videospielgeschichte inklusive. Und komplett in Farbe, versteht sich! Der Erfolgszug des Spielautomaten fuhr von Osten nach Westen: Amerikanische Arcade-Junkies kamen erst nach Japan und Europa zum Zuge.**

Phoenix startet vermeintlich vertraut: In den ersten beiden Wellen bilden die Gegner noch Formationen am sternengespickten Firmament, doch schon bald lösen sich einzelne Angreifer, um in Kamikaze-Aktionen auf das Raumschiff des Spielers zu sausen. Das wehrt sich mit der Bordkanone, weicht nach links und rechts aus und darf in Momenten höchster Not einen Schutzschild aktivieren, der feindliche Angriffe wirkungslos macht. Weil die fiesen Flattermänner in der zweiten Welle noch wilder attackieren, spendierten die Designer dem Raumschiff dafür ein Upgrade: Die Bordkanone wandelt sich vom Einzel- zum Multi-Ballermann.

Die nächsten zwei Wellen sind noch spektakulärer, denn nun gehen die Vögel auf Tuchfühlung. Zuerst schwirren nur gewaltige Eier ins Blickfeld, aus denen alsbald nicht minder gewaltige Vögel schlüpfen. Diese geben allerdings nur nach einem direkten Körpertreffer den Geist auf: Wer auf die Flügel zielt, bekommt zwar Punkte aufs Konto, doch einem flügellosen Kontrahenten wachsen diese flugs wieder nach.

Schließlich kommt es zum großen Showdown: Ein gewaltiges Mutterschiff mit einem Geleitgeschwader nimmt die Hälfte des Bildschirms ein und senkt sich wie die Angriffsreihen von *Space Invaders* langsam herab, während es auf den Spieler schießt. Zu allem Unglück regeneriert sich das Geleitgeschwader auch noch, wenn es komplett bezwungen wurde. Also heißt es Schutzschirm aktivieren und ballern, was das Zeug hält, um eine Schneise in den Rumpf des Mega-Raumers zu schlagen und mit einem gezielten Treffer auch dem darin residierenden Oberbösewicht den Garaus zu machen.

Ich weiß nicht mehr genau, wann ich *Phoenix* zum ersten Mal gespielt habe. Wohl aber, wo am häufigsten: Mein Schulfreund Frank hatte Mitte der 1980er irgendwie die Cocktail-Tisch-Variante des Spielautomaten an Land gezogen. An dem durften zwei Spieler Platz nehmen, ihr Getränk auf die Glasabdeckung des Geräts stellen und dann abwechselnd ballern. Der Automat drehte das Bild dann entsprechend in die Richtung des Spielers, der gerade an der Reihe war. Ganz großes Kino!

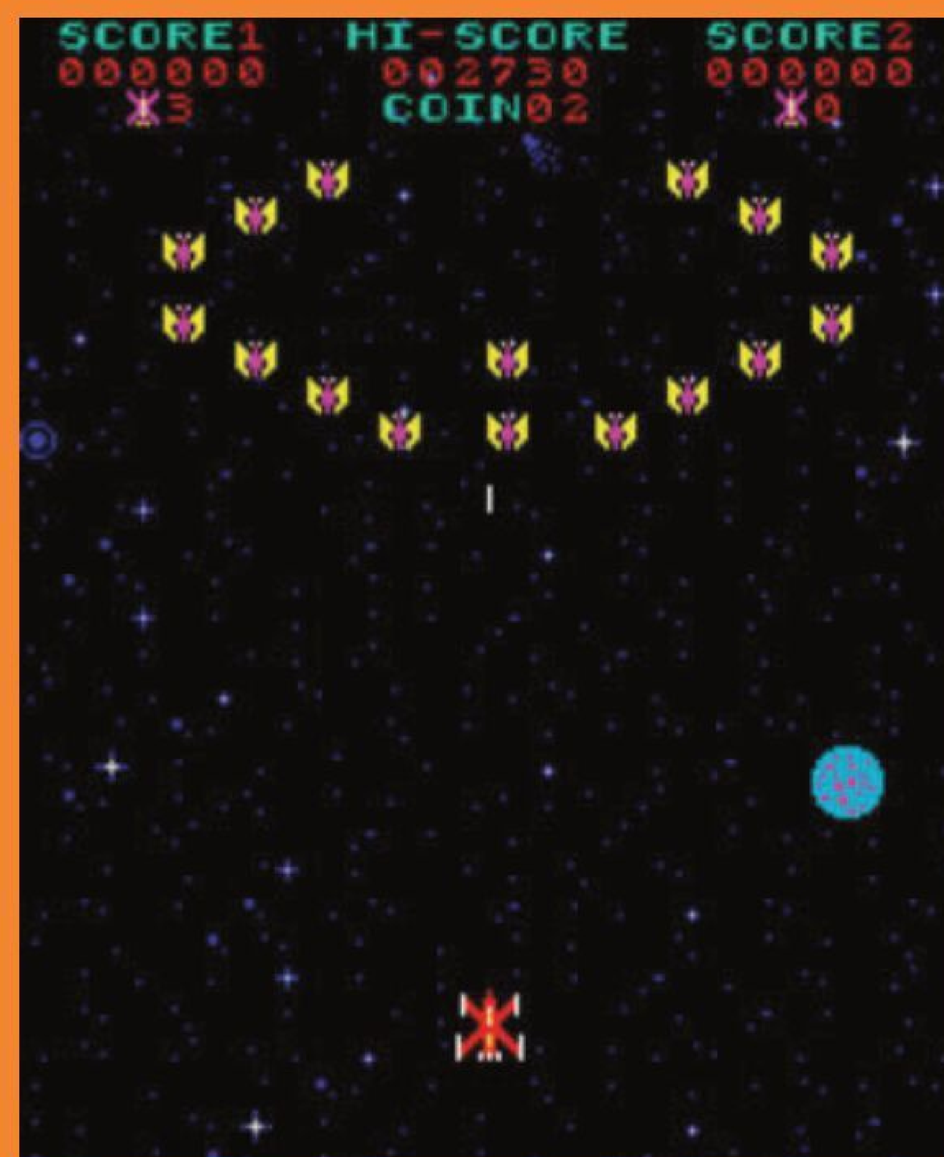
Zu gerne hätte ich an dieser Stelle die japanischen Entwickler des Spiels gewürdigt, doch welches Studio sich das knallige Weltraumspektakel ausgedacht hat, ist im Mahlstrom der Bits und Bytes verschollen. Der oder die Designer mochten jedenfalls klassische Musik: Beethovens *Für Elise* und die von einem – ebenfalls unbekannten – Komponisten erschaffene *Spanische Romanze* untermalen die Weltraum-Action.

Geschäftstüchtig waren die Entwickler auf alle Fälle, denn gleich zwei japanische Firmen schnappten sich die *Phoenix*-Lizenz: TPN und Hiraoka. TPN reichte sie an Taito weiter, während Hiraoka sie an den US-amerikanischen Publisher Amstar Electronics verkaufte. Amstar zeichnete in den USA für die Cocktail-Tisch-Variante verantwortlich, während ein dritter Publisher namens Centuri den regulären Spielautomaten produzierte. In Deutschland pries Nova Apparate aus Hamburg *Phoenix* als eine „Spieldimension der Superlative" an – um große Worte war die Spielebranche auch vor 42 Jahren nicht verlegen.

Etwas kleinere Brötchen musste das Spiel 1983 auf dem Atari VCS 2600 backen. Doch auch ohne die fesche Optik des Automaten gelang es den Programmierern Mike Feinstein und John Mracek, den Geist von *Phoenix* einzufangen. Gut zwei Jahrzehnte später wagte sich *Phoenix* im Rahmen der Spielesammlung *Taito Legends* (2005) noch einmal auf die „modernen" Konsolen PS2 und Xbox sowie den PC. Ein Jahr später erschien *Phoenix* zum bislang letzten Mal als Teil von *Taito Legends Power-Up* für PSP. *

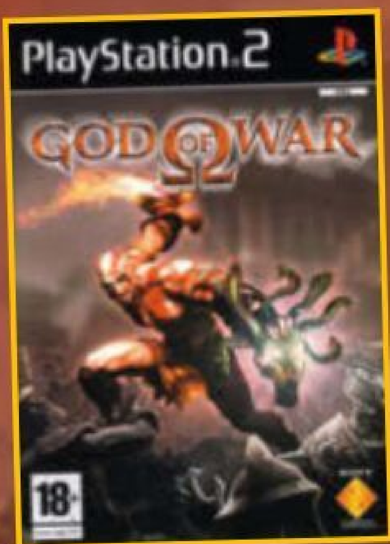









SCORE1
HI-SCORE
SCORE2
002730
000000
000000
1
COIN04
0



FAKTEN

- **» PUBLISHER:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- **» ENTWICKLER:** SANTA MONICA STUDIO
- **» ERSCHIENEN:** 2005
- **» PLATTFORM:** PLAYSTATION 2
- **» GENRE:** ACTION



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

KINETICA
SYSTEM: PLAYSTATION 2
JAHR: 2001

GOD OF WAR III
SYSTEM: PLAYSTATION 3
JAHR: 2010

GOD OF WAR (IM BILD)
SYSTEM: PLAYSTATION 4
JAHR: 2018

MAKING OF

GOD OF WAR

SONYS SANTA MONICA STUDIO HATTE NUR EIN KAUM BEACHTETES FUTURISTISCHES RENNSPIEL IM PORTFOLIO, ALS ES DIE ARBEIT AM ERSTEN *GOD OF WAR* AUFNAHM. KEINER AHNTE, WAS FÜR EINE BRACHIAL ERFOLGREICHE SERIE DARAUS WERDEN WÜRDE.



» [PS2] Dort hinten metzelt Kriegsgott Ares ganze Legionen nieder.



» [PS2] Das Erklettern von Cronos demonstriert die beeindruckende Kameraarbeit.

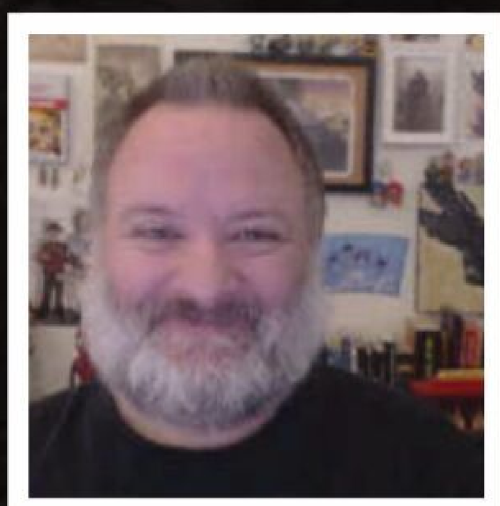
Es gibt einen Moment im ersten *God of War*, der heute sein Alter so stolz trägt wie ein antiker griechischer Topf seine Risse in der Oberfläche: Während ihr den Rücken des Titanen Cronos hinaufklettert, um Pandoras Tempel zu erreichen, fliegt die Kamera wie eine Drohne um euch herum und ein Blick nach unten verrät, wie viel Höhenmeter ihr bereits zurückgelegt habt. Und zwar viele! Währenddessen legt der Titan mit jedem Schritt Hunderte Meter Wegstrecke in der Wüste weit unter euch zurück.

Diese Szene ist pure Kamerakunst und zeigt, dass Spiele keine Stative, Helikopter und Kräne brauchen, wie es bei Filmen – vor dem Aufstieg der Drohnen – der Fall war. Auch beweist sie, dass Spiele auf ihre eigene Art sogar cineastischer als Hollywood-Filme sein können.

Rückblickend wirkt ein Schnetzelabenteuer in der Machart von *Devil May Cry* in der griechischen Mythologie naheliegend – in Wahrheit aber war die Entwicklung von Absagen und konzeptionellen Problemen geplagt. Doch wie Held Kratos (allerdings mit weniger verspritztem Blut) überwand das Santa Monica Studio diese Widernisse – und das, obwohl es bis dato lediglich den unbekannten SF-Racer *Kinetica* im Jahr 2001 veröffentlicht hatte.

David Jaffe, der Creative Director des Spiels, stieg erst spät im Lebenszyklus der PS2 in die Spieleentwicklung ein und musste viel nachholen. *Devil May Cry* war mit dem flatternden roten Mantel und dem Gegner-Jonglieren von Dante klar an japanische Actionfilme angelehnt und nährte das Image einer Teenager-Konsole. David wollte aber weiter gehen, das Arcade-Spielgefühl mit cineastischen Elementen verbinden – und im Jahr 2002 lieferte ihm eine Filmversoftung viel zusätzliche Inspiration. Wir stellen sie übrigens ebenfalls in diesem Retro Gamer vor. David erinnert sich: „Wir hatten das Spiel zu *Der Herr der Ringe – Die Zwei Türme* gesehen, das so viele Hintergrundinteraktionen bot, dass man sich wirklich wie ein Teil der Welt fühlt. Wir nannten sie Ingame-Cutscenes, also quasi Storytelling und Ereignisse, die im Spiel selbst passieren. Das war ziemlich neu und verdammt schwer anständig umzusetzen." ▶

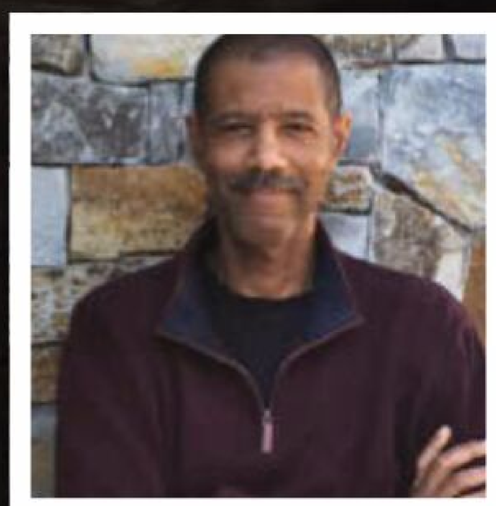
»Dieser Raum zeigte, wie wir jeden Teil des Spiels haben wollten, und war vermutlich der Grund dafür, dass wir grünes Licht bekamen.«
David Jaffe



David Jaffe
■ David betreibt heute einen YouTube-Kanal, auf dem er über die Videospielbranche redet. In seinem täglichen Talk-Format Gabbin & Games diskutiert er Themen wie die einflussreichsten Entwickler und welchen Nintendo-Charakter er zum Essen einladen würde.



Steve Caterson
■ Steve ist aktuell Play Designer und Producer bei Hasbro und arbeitet an digital vernetzbaren Spielzeugen. Zuletzt hat er die App des Brettspiels *Hero Quest* entwickelt und davor einen elektronisch steuerbaren *Deadpool*-Kopf.



Terry Smith
■ Terry hat nicht nur zahlreiche Marken für EA, Activision und Zynga gestaltet, sondern ist auch für seine Sport-Zeichnungen bekannt. Diese Leidenschaft verfolgt er seit einiger Zeit intensiver, seine Arbeiten findet ihr auf imaginaryink.net, small-stars.com und terrysmithcreations.com.

Götterdämmerung

Es gab viele Entwürfe von Kratos, und nicht jeder davon war schön…

Helm
■ In allen frühen Entwürfen musste Krato seinen schweren griechischen Hoplitenhelm tragen. Um ihm mehr Persönlichkeit zu geben, sollte sein Gesicht dann aber doch sichtbar sein.





Einsamer Wolf
■ Diese schnell verworfene, ungewöhnliche Idee wurde laut David Jaffe vom Manga *Lone Wolf & Cub* inspiriert: Kratos trägt ein Baby auf dem Rücken.

Dreads
■ Diese Kratos-Version mit dunklerer Haut und Dreadlocks hielt sich nicht lange, führte aber zu den Stammeszeichen-Tatoos und zum weitgehenden Verzicht auf Rüstung.





Blau
■ Das Konzept wurde von der griechischen Flagge inspiriert – blau und weiß. Allerdings entstand die uns bekannte Flagge erst im 19. Jahrhundert, so etwa anderthalb Jahrtausende nach Kratos' Zeit.

Red
■ Dies ist schließlich der Kratos, den wir kennen und lieben.





» [PS2] Das erste Duell gegen die riesige Hydra wird niemand vergessen.



» [PS2] Quick-Time-Events stehen an der Tagesordnung, auch im Kampf.

DIE WAFFEN VON KRATOS

EIN RACHEFELDZUG GEGEN GÖTTER BENÖTIGT 1A-AUSRÜSTUNG.

ZEUS' WUT
■ Mit dieser Kraft schießt ihr elektrische Bolzen auf Feinde – nehmt das, Bogenschützen!

HADES' ARMEE
■ In brenzligen Situationen hilft es, Untote zu beschwören und sie für euch kämpfen zu lassen.

POSEIDONS WUT
■ Kratos springt in die Luft und lässt einen Kreis von Blitzen los, um sich gegen große Gegnergruppen zu wehren.

MEDUSAS BLICK
■ Mit diesem Skill versteinert ihr eure Feinde – allerdings hält der Effekt nur kurz.

FEURIGE KETTEN
■ Die Ketten leuchten, damit ihr Kratos auf dem Bildschirm seht, sie sengen aber auch nahe Feinde an.

GRIECHISCHE SYMBOLE
■ Die Muster befinden vor allem deshalb auf der Kleidung und auf Kratos' Haut, damit er „griechisch" aussieht.

CHAOS-KLINGEN
■ Nach seinem Deal mit Ares brannte ihm dieser die Kettenklingen in sein Fleisch – sie sind seine Standardwaffen.

»DIE GRIECHISCHE TRÄGODIE EXISTIERTE NOCH, ABER SIE MACHTE DEN HAUPTCHARAKTER WÜTEND UND DIENTE ALS MOTIVATION FÜR DEN RACHEFELDZUG.«

TERRY SMITH

▶ Der erste Prototyp von *Dark Odyssey* (Projektname von *God of War*) hatte 2002 nur leichte Anflüge dieser Elemente – aber das erste Konzept war ein wichtiger Meilenstein, um Sony von dem Projekt zu überzeugen. Der Prototyp war naturgemäß von simpler Machart, ein bewaffneter Soldat schlägt sich mit simplen Schwertschwüngen in texturarmen Levels durch haufenweise Skelette. Der letzte Raum war aber bereits in der Qualität des finalen Spiels ausmodelliert, ein Verlies mit polierten, reflektierenden Böden und Lichtstrahlen, die durch die Decke brechen. „Dieser Raum zeigte, wie wir jeden Teil des Spiels haben wollten, und war vermutlich der Grund dafür, dass wir grünes Licht bekamen", so David. Allerdings machte sich das Team bereits Sorgen, wie es jeden Level so schick hinbekommen sollte.

Nach dem Prototyp wurde das Spiel intern als „Griechische Mythologie trifft Heavy-Metal-Magazin" geführt und ein laut David „heimlicher Held" wurde Teil des Teams: Art Director Terry Smith. Das Konzept ging noch nicht so richtig auf, also sprach Terry mit David über seine Inspirationen, während sie durch die Comic-




» [PS2] Solche Reflexionen grenzen auf der PS2 an Technik-Magie.



» [PS2] Kratos' Ketten sorgen für schicke Lichteffekte.

Läden von Los Angeles zogen. Aus diesen Gesprächen erarbeitete man die Idee einer Horror-Version von *Jason und die Argonauten*, die bei David und dem Team gut ankam, wie Terry ausführt: „Alle Charaktere, Bosse und so weiter kommen von diesem Ansatz."

Von Horror war *God of War* natürlich weit entfernt, es ist aber deutlich düsterer als die pompösen Geschichten aus unserer Kindheit oder die von christlichen Idealen geprägten Kunstwerke der Renaissance-Ära. Die Monster waren grässlich, Menschen waren nur Fleischsäcke, die zerrissen werden sollten, und Hades wurde vom bärtigen Schönling zu einem Monster, das an christliche Dämonen erinnert.

Die Rache-Geschichte von Held Kratos hat Tarantino-Anleihen: Kratos ist ein spartanischer General, der einen Deal mit Kriegsgott Ares eingeht, um seine eigene Haut zu retten. Natürlich geht das nicht gut und der glatzköpfige Kommandeur erschlägt im Blutrausch seine Familie, deren Asche sich in seine Haut brennt und sie weiß färbt. Fortan ist er Laufbursche für die Götter. Aber Kratos badet nicht in Selbstmitleid oder zieht eine Moral aus der Geschichte, er sieht rot, was laut Terry das Gefühl, einen Gott zu spielen, vermenschlicht: „Die griechische Tragödie existierte noch, aber sie machte den Hauptcharakter wütend und diente als seine Motivation für den Rachefeldzug."


» [PS2] Diese Szene wurde für die E3 2004 massiv überarbeitet.

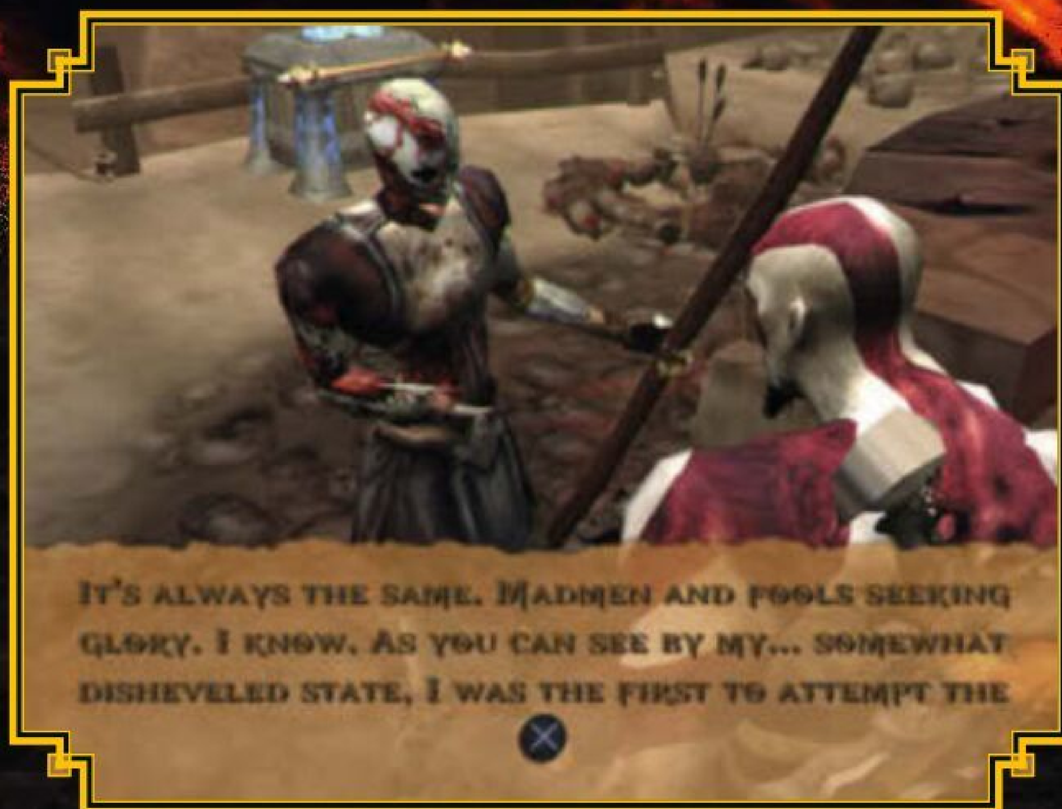
Die Geburt des Charakters Kratos war eine schwere. Ursprünglich sollte er Dominus heißen, aber vermutlich fiel den Entwicklern auf, dass das ein römischer Name ist, kein griechischer. Die Figur wurde mehrmals neugestaltet. Der Durchbruch kam erst, als David Jaffe sich mit seiner Frau American History X ansah: „Es gibt diese Szene, in der ein Polizist zu Ed Norton kommt, der dem anderen Kerl gerade die Zähne auf der Bordsteinkante zertritt. Er hat keine Angst und gibt zu verstehen ‚Ich erkenne deine Existenz nicht an. Ich stehe über dir'." Als seine Frau meinte, dass diese Figur zwar ein mieser Nazi, aber trotzdem verdammt heiß sei, war die Sache für David klar.

Schnell wurde die Idee eines glatzköpfigen, fast nackten Helden umgesetzt. Die Spartaner-Rüstung wurde Kratos ausgezogen, er trug kaum mehr als einen Lendenschurz. Auf Vorwürfe, er würde nicht griechisch genug aussehen, antworteten Terry und Artist Charlie Wen mit Hinweis auf das griechische Mäander-Muster: Die Ornamente bestehen aus sich wiederholenden eckigen Formen und sehen teilweise einem Hakenkreuz nicht unähnlich. Das Muster findet sich auf Kratos' Kleidung und inspirierte auch Kratos' Tattoo, das sich vom Kopf über den ganzen Körper zieht. Laut Terry würde das auch zu einem Comic-Helden passen. „Aber du kreierst einen griechischen Gott, also kannst du ihn nicht in Lycra stecken.

Das neue Design hatte auch seine Tücken. Denn anders als Dante mit seinem knallroten Mantel lief Kratos in Gefahr, in der Landschaft und zwischen Gegnern unterzugehen. David fand den langen Schal des Helden aus der PS2-Version von *Shinobi* sehr cool, also brauchte sein Held auch so ein Merkmal. Der Geistesblitz kam von Jo Wright: Ihre Idee war es, Kratos' Klingen mit Ketten an seinen Armen zu befestigen und sie mit Partikeln und Lichteffekten hervorzuheben. Laut David würde man so immer die Ketten und zugehörigen Waffen sehen. „Das ist ein Beispiel dafür, wie narrative Elemente wie die weiße Haut und die Chaosklingen aus zunächst rein spielmechanischen und gestalterischen Gründen entstanden." ▶



» [PS2] Die Kämpfe am Seil gehören zu den Schwächen des Spiels.



» [PS2] Mit diesem desinteressierten Totengräber-Hausmeister sprecht ihr nur kurz.



» [PS2] Ab und zu müsst ihr auch riesigen Felsen ausweichen.



» [PS2] Hades wird im Spiel sehr dämonisch dargestellt.

Natürlich mussten auch Kompromisse gemacht werden. Im Prototyp flog der Held noch mit Flügeln herum, inspiriert von Ikarus – daraus wurde nichts. Art Director Steve Caterson erinnert sich außerdem an eine Idee von David, nach der die Klingen sich in Kratos' Fleisch bohren sollten, wenn er sie wegsteckt. Monate wurden laut Steve investiert, um einen Weg zur Umsetzung zu finden, es ging aber nicht auf sinnvolle Art und Weise. „Ich sagte ihm: ‚Wir können zwei Monate damit verbringen oder sie dafür verwenden, die Feuereffekte auf den Klingen besser aussehen zu lassen. Was willst du?'" Die Feuereffekte gewannen, und so wurde jede Attacke von furiosen Partikeleffekten begleitet, während Kratos mit wirbelnden Klingen durch die Gegner tanzt.

Dem Team fiel bald auf, dass es den Attacken an einer gewissen Wucht fehlte. Doch Combat Designer Eric Williams hatte die zündende Einsicht: Es lag an der Farbpalette der Gegner. David erklärt: „Ihre Texturen waren zu detailliert. Eric sagte, wir sollten uns auf drei Farben konzentrieren, die primäre, die sekundäre und ein wenig von der Dritten. Also bauten wir solche Figuren, und plötzlich konnte man sie lesen, ihre Bewegungen und die Treffer-Animationen besser erkennen."

> **»Viele Leute konnten nicht lange unter diesen Bedingungen arbeiten, aber wer es konnte, wurde wirklich, wirklich gut.«**
>
> **Steve Caterson**

Wir hatten den Grafikstil von *God of War* als düster und dreckig in Erinnerung, aber tatsächlich ist die Farbpalette ziemlich grell. Das liegt laut Terry an der Inspiration ausgerechnet durch Fantasy-Gemälde und Pixar-Filme. „Ich wollte warme und kalte Szenen zeichnen, nicht hell und dunkel nutzen. Dadurch werden die Schatten nicht schwarz, wir haben stattdessen Lila- und Blautöne verwendet." Die Artists sollten sich mehr an Fantasy als an Realismus orientieren.

Auch wenn David und Steve das damalige Team als eine Mischung großartiger Talente bezeichnen, hing die stetige Gefahr der Projekt-Einstellung über den Entwicklern. Erst als sie das Spiel auf der E3 2004 der Öffentlichkeit präsentierten und die Kritiker begeisterten, wurde ihnen klar, dass sie an etwas Großem arbeiteten.

Terry Smith wusste natürlich, wie wichtig die E3 werden würde, also überarbeitete er eine Szene der Demo und hauchte ihr das cineastische Gefühl ein, das *God of War* auszeichnen sollte. Kratos läuft über eine lange Brücke auf den Tempel von Pandora zu. Terry beschreibt die Szene: „Wenn er anfängt zu rennen, auf dieses wunderschöne Bild des Tempels von Charlie Wen zu, sind wir nah an ihm dran. Dann fällt die Kamera zurück, bleibt stehen und bewegt sich rückwärts, bis er ganz weit weg ist. Sobald er ankommt, schneiden wir wieder zu ihm."

Der Moment wird durch die orchestrale Musik, die perfekt auf die Kamerafahrten abgestimmt ist, noch beeindruckender. Diese Demonstration sicherte nicht nur die Zukunft des Spiels, sondern zeigte auch, wie viel Power die alternde PS2 noch hatte, die letztlich bis 2012 weiterproduziert wurde.

Kratos' Odyssee

Keiner der Entwickler ahnte es, aber God of War startete eine lange Saga.



God of War II

Plattform: PlayStation 2
Erschienen: 2007

Die PS3 war schon auf dem Markt, aber der zweite Teil wurde noch auf der PS2 veröffentlicht – und sah besser aus als viele Next-Gen-Spiele. Alles war größer und beeindruckender als im Vorgänger. Die Story dreht sich um Kratos' Vendetta gegen die Götter, nachdem sie ihn betrügen.



God of War: Betrayal

Plattform: Handy
Erschienen: 2007

Dafür, dass es sich um ein Java-Spiel für die damals noch schwachen Handys handelte, ist das 2D-Beat-em-up durchaus beeindruckend und bis zu einem gewissen Grad spaßig. Allerdings hat es Freundschaften zerstört, dass sämtlicher Fortschritt weg war, wenn ein Anruf reinkam.



God of War: Chains of Olympus

Plattform: PSP
Erschienen: 2008

In dem PSP-Ableger muss Kratos dem Sonnengott Helios bei seinem Zwist mit dem Titan Atlas helfen. Das Spiel selbst setzt euch die brutale und knackige Hack-and-Slay-Kost der PS2-Teile in gewohnter Qualität vor.



God of War III

Plattform: PlayStation 3
Erschienen: 2010

Der erste PS3-Teil ließ eine solche Gewaltexplosion vom Stapel, dass vom antiken Griechenland kaum noch etwas übrig war – kein Wunder, dass Kratos im nächsten Hauptreihen-Teil nach Skandinavien floh. Außerdem war das Spiel eines der grafisch opulentesten der gesamten PS3-Ära.



» [PS2] Ares zeigt sich selten, bleibt aber im Gedächtnis



» [PS2] Die agilen Satyrn sind keine leichten Feinde.

Nach dem Erfolg auf der E3 wurde bei der Entwicklung noch mehr Wert darauf gelegt, die Kamera so zu bewegen und zu platzieren, dass sie das Maximum aus jeder Szene herausholte. In einer Zeit, in der die Spieler meist die volle Kontrolle über die Kamera hatten, schwamm *God of War* gegen den Strom.

Durch die präzisen Einstellungen, Schnitte und Kamerafahrten konnte die Hardware der PS2 voll ausgenutzt werden. Laut Terry konnte man so kreativer agieren und mehr Polygone gleichzeitig nutzen, im Gegensatz zu anderen Spielen mit freier Kamera. „Wir konnten damit kalkulieren, was der Spieler sah, also hatte wir mehr Möglichkeiten, eine spannende Story zu erzählen, weil es sich wie ein guter Film anfühlte."

Die harte Arbeit hatte aber auch ihre Schattenseiten. *God of War* verschliss mehrere Art Directoren, bevor schließlich Steve Caterson in das Team kam. Laut ihm war Crunch bei einer Produktion dieser Größe unausweichlich: „Wir machten zahlreiche Überstunden und hassten es – aber wenn Kreative in Schwung kommen und noch dieses eine letzte Detail einbauen wollen, dann kommt der Ball ins Rollen. Die nächste Person hat dann wieder etwas zu tun, dann die nächste und so weiter. Viele Leute konnten nicht lange unter diesen Bedingungen arbeiten, aber wer es konnte, der wurde wirklich, wirklich gut."

Auch David gibt zu, dass die Entwicklung heftig war, dass die Gemüter oftmals erhitzt und die Stundenzahlen jenseits von Gut und Böse waren. Aber er ist überzeugt, dass neue, aufregende Spiele wie *God of War* nicht durch geregelte Arbeitszeiten und einen Projektplan zustande kommen können. „Bei der Einstellung sollte diese Unternehmensphilosophie jedem neuen Mitarbeiter klargemacht werden. Wir wollten die Besten sein!"

Nach Problemen mit der USK-Freigabe erschien *God of War* erst im Mai 2006 in Deutschland, nachdem es international im März 2005 herausgekommen war. Die Magazine vergaben hohe Wertungen, und mit Kratos war ein neues Sony-Maskottchen geboren, das Generationen der Konsolenfamilie prägte. Die neueste Iteration von Kratos als alternder Vater mit dunkler Vergangenheit zeigt die Kreativität der Santa Monica Studios und den Willen, ihren Anti-Helden stetig weiterzuentwickeln. ★



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

PLATTFORM: PSP
ERSCHIENEN: 2010

■ *Ghost of Sparta* steht im krassen Gegensatz zu *God of War III*. Kratos wirkt weniger soziopathisch, wohl weil er seinen Bruder Deimos trifft, zu dem die Beziehung schwierig ist, und er sich seinem jüngeren Ich stellen muss.



GOD OF WAR: ASCENSION

PLATTFORM: PLAYSTATION 3
ERSCHIENEN: 2013

■ Der Teil erhielt viel Schelte für den Multiplayer-Modus, obwohl der eigentlich ganz spaßig war. Das Spiel war gewohnt brutal, hatte heftige Bosse und war chronologisch vor dem ersten Teil angesiedelt. Wir erfuhren darin, warum Kratos so ein Miesepeter ist.



GOD OF WAR

PLATTFORM: PLAYSTATION 4
ERSCHIENEN: 2018

■ Der Reboot veränderte viel: Kratos hat einen Sohn, einen mächtigen Bart und lebt nun in Skandinavien. Die Kamera ist nun die gewohnte Schulterperspektive, das Kampfsystem direkter und die Geschichte in der nordischen Mythologie erstaunlich emotional.



GOD OF WAR: RAGNARÖK

PLATTFORM: PLAYSTATION 4/5
ERSCHIENEN: 2022

■ In diesem Jahr soll die Handlung um Kratos und Sohnemann Atreus fortgeführt werden. Wir erfahren, was es mit der Prophezeiung des Weltuntergangs auf sich hat, wie dieser mit Atreus zusammenhängt, reisen durch die neun Welten und treffen auf Freya, Thor und Týr, den nordischen Gott des Krieges.

MAKING OF SIR LANCELOT

1984 ARBEITETE SINCLAIR SCHON AM 128-KB-MODELL DES ZX SPECTRUM, ALS MIT *SIR LANCELOT* EINES DER LETZTEN SPIELE FÜR DIE 16-KB-VARIANTE ERSCHIEN. DIES IST DIE GESCHICHTE DES TAPFEREN GRALSRITTERS.

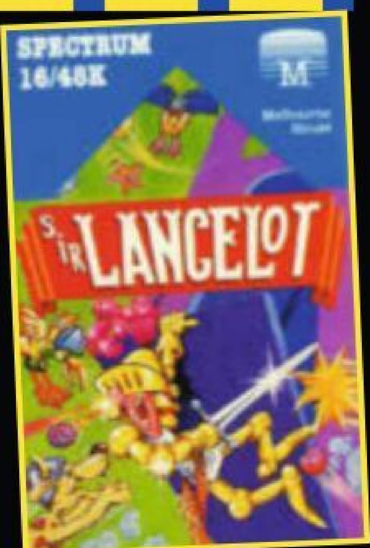



» Stephen Cargill heute.

Besitzer des ZX Spectrum 16K freuten sich 1983 über etliche Hits wie *Deathchase, Jetpac* und *Harrier Attack*. Doch die Zeit der Hardware lief ab, die Zukunft gehörte dem 1982 erschienenen 48K-Modell. Jedoch nicht für Stephen Cargill, einem der Schöpfer von *Sir Lancelot*. Beinahe wäre Stephen kein Programmierer geworden: „Während der Mittelstufe wollte ich Metallarbeiten belegen, doch der Kurs war ausgebucht. Ich war enttäuscht, dass ich stattdessen im Computer-Kurs landete", gesteht er. Bald jedoch hatte er den Dreh heraus. „Ich liebte es, zu experimentieren. Ich liebte das Gefühl, wenn Code funktionierte oder ich ihn optimierte."

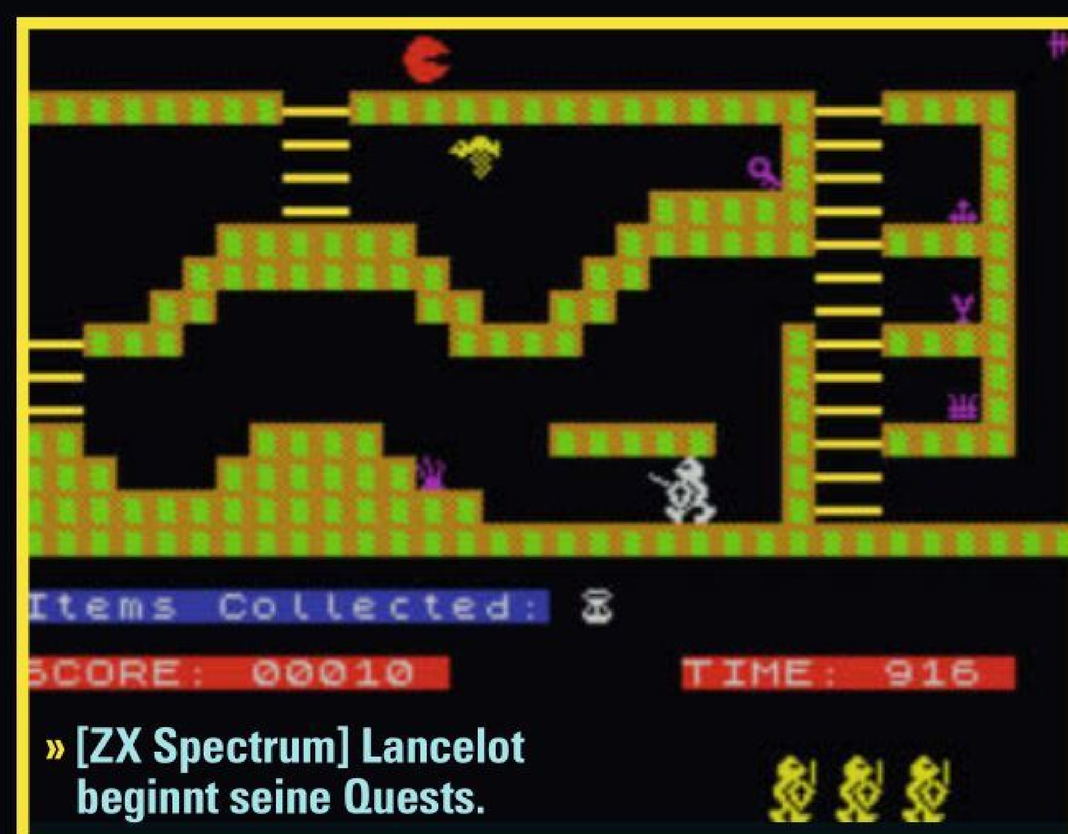
Erste Computer-Erfahrungen machte Cargill mit dem PET 2001. Er tüftelte mit einem ZX81 herum, als Sinclair Anzeigen für den Nachfolger schaltete. „Als ich vom Spectrum hörte, verkaufte ich meinen ZX81 über eine Kleinanzeige", denkt Cargill zurück. Der Erlös reichte fast für die Anschaffung des neuen Heimcomputers. „Der Spectrum war ein großer Sprung nach vorne – sein Farbdisplay und die Tasten waren fantastisch."

Das erste Spiel von Cargill war der *Space Invaders*-Klon *Attack of the Mutant Micros*. „Die Angreifer bestanden aus Bildern von Dingen aus der Computer-Szene, zum Beispiel die Research Machine oder Clive Sinclair. Ich habe noch eine Kassette davon." *Sir Lancelot* wiederum merkt man an, dass Cargill ein großer Fan der Plattformer *Manic Miner* und *Jet Set Willy* von Matthew Smith war. Gemeinsam mit seinen Freund Andrew Arnold gestaltete Cargill seinen Plattformer auf Basis der Legende des berühmten Ritters. „Ich habe nicht viel gelesen, kannte aber die Artus-



FAKTEN

» **PUBLISHER:** MELBOURNE HOUSE
» **ENTWICKLER:** STEPHEN CARGILL, ANDREW ARNOLD & IAN PIUMARTA
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **PLATTFORM:** SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM
» **GENRE:** PLATTFORMER



» [ZX Spectrum] Lancelot beginnt seine Quests.



» [ZX Spectrum] Seltsame Wesen bewachen das Schloss.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

FIGHTING WARRIOR
SYSTEM: ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC
JAHR: 1985

SHAO-LIN'S ROAD (IM BILD)
SYSTEM: ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, C64
JAHR: 1986

GARFIELD – BIG, FAT, HAIRY DEAL
SYSTEM: ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST
JAHR: 1988

IN STRAHLENDER RÜSTUNG

So schlug sich der tapfere Ritter auf Spectrum und Schneider CPC.



» [ZX Spectrum] Lancelots Verwandlung in diesem Bildschirm erinnert stark an *Jet Set Willy*.

»ALS ICH VOM SPECTRUM HÖRTE, VERKAUFTE ICH MEINEN ZX81 ÜBER EINE KLEINANZEIGE.«

Stephen Cargill

Sage. Als ich älter wurde, lernte ich die Weltgeschichte mehr zu schätzen. Sie bietet so viele unglaubliche Geschichten.“

Sir Lancelot ist sehr geradlinig, bis hin zur dünnen Story: Unser Ritter erkundet die Kammern einer seltsamen Burg. Wenn er alle Items in einem Raum gesammelt hat, öffnet sich die Tür zum nächsten. Das ist nicht ungefährlich, wie die Packungsrückseite alles andere als bierernst festhält: „Ihr müsst vielen Gefahren auf dem Weg zum Heiligen Gral ausweichen. Einem Vogel, einem Hund, einem Pacman [sic] und einem Kessel mit Beinen???“

Als Cargill in die Oberstufe kam, entwickelte sich auch *Sir Lancelot* weiter. Dank seines Mitschülers Ian Piumarta kam sogar Musik ins Spiel. „Ian war enorm talentiert und brannte für Musik, Mathe, Elektronik und Computer – er war unglaublich“, schwärmt Cargill. Die beiden schafften es tatsächlich, knapp 60 Sekunden von Bachs Toccata und Fuge in D-Moll in 50 bis 100 Byte zu quetschen.

Dazu muss man wissen, dass auf dem Spectrum 16K nur 8 bis 9 KB Speicher für die Software zur Verfügung stand. Warum entschieden sich Cargill und seine Freunde für diese Hardware, obwohl es längst das 48-KB-Modell gab? „Ich glaube, es steckte nicht genug drin für ein 48K-Spiel. Außerdem dachten wir, der 16K-Markt würde vernachlässigt.“ Da *Sir Lancelot* jedes Byte abgerungen werden musste, blieb kein Platz für Features wie die Benennung der Räume wie in *Jet Set Willy*.

Der Einfluss von Minenarbeiter Willy auf Ritter Lancelot ist schwer zu übersehen. Besonders der Vogel mit gepunkteten Flügeln wirkt sehr vertraut. Wie er ins Spiel kam, weiß Cargill nicht mehr. „Anfangs waren wir nur Freunde, die herumspielten“, erklärt er. „Sicher haben uns die ganzen Titel, die wir gespielt haben, inspiriert.“ Lancelot verwandelt sich hin und wieder in besagten Vogel, ganz wie im Albtraum-Raum von *Jet Set Willy*. „Damit wollten wir wohl Abwechslung reinbringen und auch den Spieler ein wenig verwirren“, rätselt Cargill über die damaligen Motive. ▶



» [ZX Spectrum] Trotz Rüstung ist Lancelot agil und befreit sich leicht aus Gruben.



SCHNEIDER CPC

■ Cargills Feuertaufe bei Melbourne House war die Übertragung seines Debüts auf den CPC. Der junge Programmierer machte sich den zusätzlichen Speicher zunutze, um *Sir Lancelot* zu verbessern. Der Held selbst verlor zwar etwas Dynamik, aber es gibt zahlreiche Verbesserungen im Vergleich zum Spectrum-Original: Dank Merlins magischer Teleportkammer konnte man die Reihenfolge der Levels wählen, dazu gab es zusätzliche Farben und Sounds.



ZX SPECTRUM

■ Es ist schwer zu glauben, dass *Sir Lancelot* in kurzer Zeit von drei Schülern entwickelt wurde. Jeder der 24 durchdacht gestalteten Bildschirme bietet eine Fülle an Items und Feinden. Anders als die langsamen Zeitgenossen erinnert das schnelle Gameplay angenehm an Arcade-Titel. Details wie die am Bildrand marschierenden Extraleben und die Soundeffekte tragen dazu bei, dass *Sir Lancelot* zu den besten Spielen für das 16K-Modell gehört.

MITTELALTER-MANIE

Andere mittelalterliche Spiele auf dem ZX Spectrum.



BRIAN BLOODAXE

■ Diverse Wikingerfraktionen überfielen Britannien seit dem 8. Jahrhundert. Der namensgebende Krieger wurde eingefroren, taut im Jahr 1985 auf und führt seine Plündereien nahtlos fort. Schnappt euch die Kronjuwelen, damit Brian seinen Ruhestand auf dem Thron genießen kann.



CAMELOT WARRIORS

■ Vier moderne Objekte landen im Artus-Reich. Als mutiger Krieger spürt ihr sie in der ebenso farbenfrohen wie tödlichen Welt auf und bringt sie zu Wächtern. Wer *Camelot Warriors* löst, sieht sich am Ende als Teenager in einem Bett liegen, dazu die tröstliche Einblendung: „Es war alles nur ein Albtraum."



THANATOS

■ Thanatos der Zerstörer ist ein Riesendrache mit einer Vorliebe dafür, törichte Ritter in Asche zu verwandeln. Das Gute daran: Ihr spielt Thanatos und richtet zu Wasser, zu Lande und in der Luft Zerstörung an. Auf seiner Reise durch das mythische Mittelalter macht Thanatos Toast aus den Soldaten des ganzen Landes.



» [ZX Spectrum] Lancelot wurde mal wieder in einen Vogel verwandelt.



» [ZX Spectrum] Auchs Stürze aus großer Höhe steckt Lancelot weg.

Ein wichtiger Unterschied zum Vorbild: Anders als Willy stirbt Lancelot nicht nach tiefen Stürzen. „*Sir Lancelot* ist schon schwer genug, es braucht nicht noch mehr Möglichkeiten, ein Leben zu verlieren!" Nach dem ersten Bildschirm verlangen die weiteren Räume mehr Planung, um alle Items einzusammeln. Lancelot springt nicht annähernd so hoch wie Willy und kann auch nicht über Gegner hüpfen. Da er zudem auf Leitern nur nach oben klettern darf, ist es leicht, sich in eine Sackgasse zu manövrieren, während die Uhr tickt und die Feinde immer näher kommen.

In den frühen 80ern waren Entwicklungssysteme für den ZX Spectrum eine Seltenheit. Zudem war Cargill ein Schüler ohne reiche Eltern. „Im Vergleich mit modernen Programmierumgebungen ging es bei uns extrem schlicht zu", erinnert er sich. „Ich habe auf einem Spectrum 48K entwickelt, um die Tools laden zu können und die Kassettenversion zu erstellen." Teils achtete er einzig auf die Speicherauslastung, bevor er die Version auf dem Spectrum 16K testete. Ganz ohne technische Unterstützung musste Cargill jedoch nicht auskommen. Er kaufte früh den DevPac-Assembler von Hi-Soft und tauschte sich oft mit dessen Schöpfer David Link aus.



Nach Cargills Schätzung entstand *Sir Lancelot* über zwei bis drei Monate hinweg, neben dem Unterricht. „Wir bastelten am Spiel, wenn wir zusammen waren, und wollten nur unseren Spaß haben. Es war auch eine Menge Bier mit von der Partie!" Der Speicher begrenzte auch die Menge an Animations-Frames. So entstand ein flinker Held, der sich von seinen Vorbildern löste. „Statt zum bedächtigen Puzzle-Spiel wurde es zum aufregenden Action-Titel", erklärt Cargill. Allerdings kämpfte er mit denselben Problemen wie viele andere auf der Plattform. Nicht wenig Ärger hatte er mit dem Magnetbandlaufwerk ZX Microdrive. „Es war deutlich schneller, aber sehr unzuverlässig. Da hatte man besser einen Haufen Backups parat – auch auf Kassette." Das größte Hindernis war aber der eigene Mangel an Erfahrung. „Es gab kein Internet, keine Anleitungen zur Programmierung von Spielen, nicht mal einen Austauschplatz für Spectrum-Nutzer. Wir lernten nur aus der Praxis."

Cargill wollte das fertige *Sir Lancelot* schließlich veröffentlichen. „Ich verschickte Kassetten mit einer fast finalen Fassung des Spiels an einige Publisher. Melbourne House machte mir das beste Angebot." Im Sommer 1984 kam es zum persönlichen Treffen auf der Computer-Messe im Londoner Stadtteil Earl's Court. Cargill unterschrieb einen Vertrag, der ihm Tantiemen zusicherte. Wenige Monate später stand *Sir Lancelot* im Laden und wurde im englischen Magazin *Crash*



THE CURSE OF SHERWOOD

■ Robin Hood und seine Gesellen treffen auf einen neuen Feind: den bösen Sagalia-Kult. Die Fanatiker übernehmen den Wald von Sherwood und nur einer kann sie aufhalten: Robins Mitstreiter Bruder Tuck. Mit Schwert und Magie macht sich der Mönch auf, um den Fluch des Kults aufzuheben.



CAVELON

■ Im Schloss erwarten euch sechs Stockwerke voller Krieger und Schlimmerem. Um ins nächste Geschoss zu kommen, müsst ihr alle Teile einer Tür finden. Das wollen die feindlichen Schützen und Schwertkämpfer verhindern, doch zum Glück besitzt euer Ritter Excalibur, das ihn kurze Zeit unverwundbar macht.



» Cargill im Jahr 1985.

»*SIR LANCELOT* BEGANN ALS HOBBY-PROJEKT, DOCH DANN KAM ES IN DIE LÄDEN UND VERSCHAFFTE MIR EINEN RICHTIGEN JOB.«

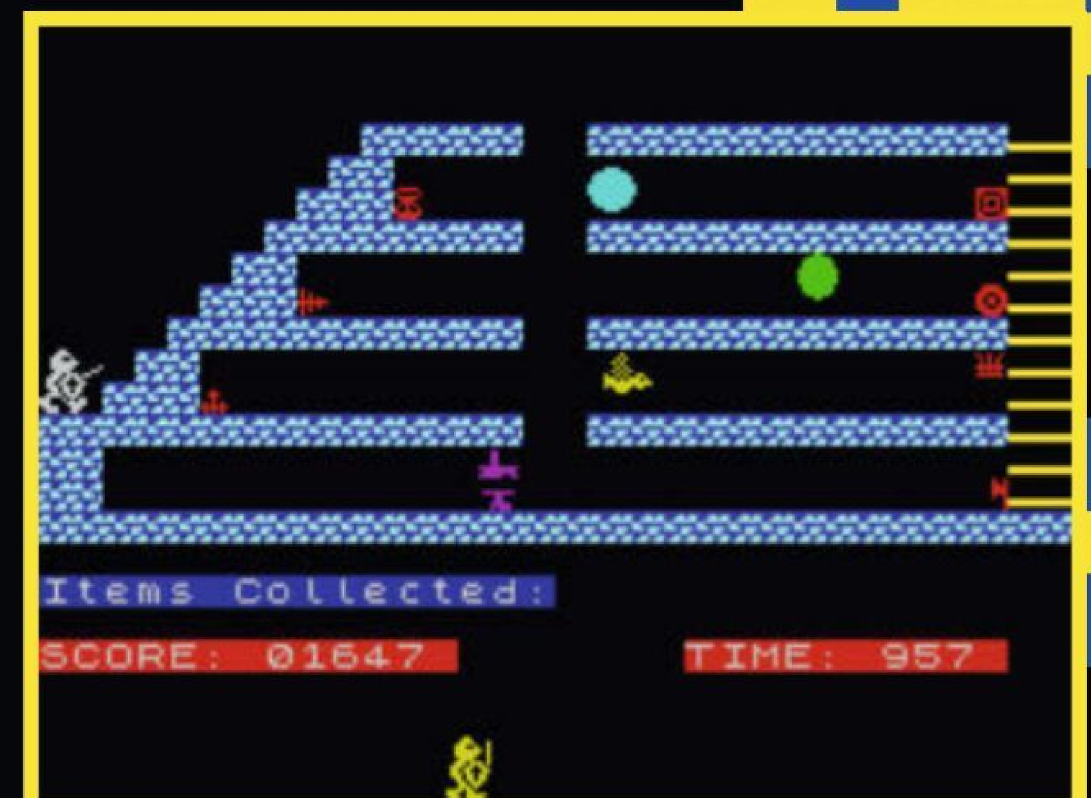
Stephen Cargill



» [ZX Spectrum] Der Garten ist sehr knifflig.



» [ZX Spectrum] Verliert ihr ein Leben, schwebt Lancelots Geist gen Himmel.



» [ZX Spectrum] Auch dieser Level erinnert an *Jet Set Willy*.

sehr wohlwollend besprochen: „Das ist das beste 16K-Spiel seit langem. Es ist so hübsch und spielbar wie *Manic Miner* und hat dazu vier Bildschirme mehr!"

Darüber freut sich Cargill bis heute: „Das war der Wahnsinn! Ich hatte den Test und die Werbeanzeige eingerahmt – die sollte ich mal wieder aufhängen…" Würde er rückblickend etwas anders machen? „Ich würde eventuell eine Speicheroption einbauen. Vielleicht über einen Code für Punktzahl und Leben", überlegt Cargill. „Aber ich bin mir nicht sicher, ob das wirklich eine gute Idee ist. Bei dieser Art Spiel gehört es zur Herausforderung, alles in einem Rutsch zu erledigen. Ich glaube sowieso nicht, dass ich noch Platz für Code übrig hatte!"

Kurze Zeit später war Cargill kein Schüler mehr. „*Sir Lancelot* begann als Hobbyprojekt, doch dann kam es in die Läden und verschaffte mir einen richtigen Job; das war so aufregend!" Im Büro von Melbourne House in Richmond, im Südwesten Londons, entwickelte Cargill den Prügler *Fighting Warrior*, bevor es ihn weiterzog. „Ich hatte ein Spiel ganz allein geschaffen – dabei erkannte ich, dass ich kein Game-Designer war und lieber bei der Programmierung bleiben wollte", reflektiert Cargill.

Als Nächstes verantwortete er bei The Edge eine Reihe Konvertierungen, ehe er die *Garfield*-Spiele des Entwicklers programmierte. In der Zeit der 16-Bit-Computer arbeitete Cargill für die renommierten Bitmap Brothers. Doch ohne das Abenteuer des flinken Ritters in der seltsamen Burg wäre nichts davon möglich gewesen. „Ich hatte eine großartige Zeit", blickt Cargill wehmütig zurück. „Die Computer waren offene Systeme. Beim Start erschien ein Eingabefenster, Handbücher schilderten ausführlich das Betriebssystem und die Programmiersprache."

Doch nicht alles war damals bei der Arbeit an seinem ersten Spiel spaßig. „Die letzten Optimierungen brauchten Zeit und waren ermüdend. Aber es musste getan werden und machte das Ergebnis besser. *Sir Lancelot* war insoweit bahnbrechend, als es zeigte, was sich aus dem ZX Spectrum 16K herausholen ließ." ✱

MAKING OF



STORM WAR NICHT NUR EIN BELIEBIGER *GAUNTLET*-KLON. ES ERSCHIEN SOGAR NOCH VOR DEN PORTS DES ORIGINALS AUF DEN HEIMCOMPUTERN – UND DAS ZUM BUDGET-PREIS. WIR VERRATEN, WIE DIE ENTWICKLER DEN STURM ZUSAMMEN BRAUTEN.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BRIDGE TO THE EAST
SYSTEM: BBC MICRO
JAHR: 1984

BALL CRAZY (IM BILD)
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, C64, ZX SPECTRUM
JAHR: 1987

BIGFOOT
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, C64, ZX SPECTRUM
JAHR: 1990



» Kevin Shrapnell ist heute CEO von Magic Fuel Games.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** MASTERTRONIC
» **ENTWICKLER:** THE FIRM
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **PLATTFORM:** SCHNEIDER CPC, VERSCHIEDENE
» **GENRE:** DUNGEON CRAWLER



» [BBC Micro] Das Adventure *Bridge to the East* basierte auf Seán Martins Gedichten.



» Seán Martin ist Autor, Dichter und Filmmacher.

In den 80ern feierte Publisher Mastertronic mit Budget-Titeln auf dem britischen Markt zunehmende Erfolge. Während viele andere 8-Bit-Spiele 10 Pfund kosteten, etwa 40 D-Mark, zahlte man für Mastertronic-Titel nur rund 2 Pfund, also etwa 8 D-Mark. So fanden die Spiele abseits von Elektronik-Abteilungen den Weg in die Regale von Kiosken, Tankstellen und Drogeriemärkten. Metatronic brach den Markt auf und verkaufte Stückzahlen in Millionenhöhe.

Noch dazu war Mastertronic flexibel und kam manchen größeren Publishern teils zuvor. Ein gutes Beispiel dafür ist *Storm*, ein Klon von Ataris *Gauntlet* für bis zu zwei Spieler. Als im September 1986 britische Spielemagazine im Nachrichten-Teil ankündigten, dass U.S. Gold in einigen Monaten die 8-Bit-Konvertierung von *Gauntlet* (portiert von Gremlin Graphics) veröffentlichen würde, fanden sich im Test-Teil bereits erste Kritiken für *Storm*, die den Koop-Modus und den Schnäppchen-Preis lobten.

Storm entstand beim Entwickler The Firm in der südwestlichen Grafschaft Somerset. Das Team bestand anfangs aus drei Freunden: Mike Talbot, Kevin Shrapnell und Seán Martin. Letzterer erinnert sich: „Mike und Kev programmierten, ich lieferte Ideen. Allerdings erst abends, wenn ich von der Uni zurück nach Hause kam.“ The Firm war bereits die zweite Spielefirma von Seán und Mike, die erste hatte Ixion Software geheißen. Deren erfolgreichster Titel war 1983 der Genremix *Bridge to the East* gewesen. Seán beschreibt das Spiel: „Darin meisterte man Shoot-em-up-Levels nach Arcade-Vorbild, spielte aber auch textbasierte Abschnitte, die sich meist um Rätsel drehten. Auf gewisser Ebene ist es ein *Storm*-Vorläufer, da beide auf meinen epischen Fantasy-Gedichten basieren. Ja, solches Zeug schreiben Teenager-Poeten!“, lacht er.

»BEI *STORM* PLANTEN WIR VON ANFANG AN FÜR EINE VERÖFFENTLICHUNG AUF KASSETTE.«
Kevin Shrapnell

Die Spiele von Ixion Software wurden für den BBC Micro entwickelt, doch das änderte sich mit dem Erscheinen einer neuen Maschine: 1985 veröffentliche Ixion mit dem Textadventure *The Avaunting* sein erstes Spiel für den Amstrad CPC (in Deutschland Schneider CPC). Bei der Gründung von The Firm sahen Mike und Kevin größeres Potenzial im CPC-Markt, also konzentrierte sich das neue Studio auf den neuen Homecomputer.

Kevin Shrapnell hatte die Ixion-Zeit nicht miterlebt. Zum ersten Mal begegnete er den anderen beiden in seinem Hobby-Spieleladen „The Dragon’s Lair“ in ihrem gemeinsamen Heimatort, dem Küstenstädtchen Weston-Super-Mare: „Sie wollten mehr über Tabletop-Rollenspiele erfahren. Und ich suchte einen Weg, um ▶



» [Schneider CPC] *Storm* ließ sich solo spielen, lebte aber vom Koop.



» [Schneider CPC] Die überlegene Fortsetzung erschien 1987.

UMARMT DIE FURCHT

Die lohnende Rückkehr in den Dungeon.

■ *Storm* war insbesondere auf dem Schneider CPC ein Erfolg, und so lieferte The Firm im Jahr darauf einen Nachfolger. Inzwischen ist es dem bösen Zauberer aus Teil eins gelungen, das kastenförmige Artefakt „The Fear“ an sich zu reißen. In *The Fear: Storm II* brechen Agravains Tochter Silver und ihr Mann Prinz Frost auf, um das unheilvolle Relikt zu finden und zurück in die Krypta eines unheimlichen Klosters zu bringen.

The Fear macht einiges anders. Zum einen ist die Perspektive niedriger und angeschrägt, wodurch die Umgebungen verwinkelter wirken. Zum anderen wurde die Panzer-Steuerung des Erstlings durch eine typischere Bedienung ersetzt. Zwar bewegt ihr euch nun schneller, doch aus unerfindlichen Gründen können die Figuren nur nach rechts oder links feuern. Abgesehen davon ist *The Fear* rundherum besser. Der Titel ist jedoch viel unbekannter als der Erstling – Publisher Metatronic veröffentlichte ihn nur für den Schneider CPC.





» [Schneider CPC] Einige Bildschirme gönnen euch eine Ruhepause.



» [Schneider CPC] Feinde und Monsternester verbergen sich oft unter der Erde.

▶ Spieldesign nicht nur als Hobby zu betreiben.“ Es begann mit einigen Runden *Call of Cthulhu*. Bald verbrachte das Trio immer mehr Zeit zusammen und entwickelte Ideen für Computerspiele. „Jedes Projekt baute auf Mikes Technikwissen auf. Auch wenn Seán anfangs an der Uni war, haben wir beide an Design, Grafik, Sound und anderen wichtigen Dingen gearbeitet. Jeder von uns brachte sich ein. Kreative Entscheidungen trafen wir zusammen.“

Storm war zwar die erste Veröffentlichung von The Firm, jedoch nicht das erste Projekt. „Davor hatten wir an einem Spiel mit prozeduraler Welt gearbeitet. Leider beschäftigten wir uns nie konkret mit der realen Veröffentlichung, sondern fügten immer weitere Ideen hinzu, bis uns der Speicherplatz ausging“, gesteht Kevin Shrapnell. Dann kam *Gauntlet*, fesselte die drei in der lokalen Spielhalle an den Automaten – und wurde zum großen Vorbild für ihr nächstes Projekt. Dabei wendeten sie die Lektionen aus dem ersten Fehlschlag an: „Bei der Entwicklung von *Storm* waren wir fokussierter und planten von Anfang an für eine Veröffentlichung auf Kassette. Wir entwickelten *Storm* in Teilzeit, etwa drei bis vier Monaten lang.“

Ein wichtiger Unterschied zu *Gauntlet*: In *Storm* gibt es eine Geschichte, die uns mehr über die Figuren verrät. Bösewicht ist der Zauberer Una Cum, der auf der Suche nach dem allmächtigen Artefakt „The Fear“ ist. Um den Prinzen Storm von seinen Plänen abzulenken, sperrt er dessen Frau Corrine in ein unterirdisches Labyrinth voller Monster und Fallen. Gemeinsam mit seinem Freund Agravain dem Zauberer sucht der Königsspross in dem Dungeon drei Schlüssel, um Corrines Zelle zu öffnen.

Auch *Storm* basiert auf der Trilogie an Fantasy-Gedichten aus der Feder von Seán. Vorlage war diesmal das erste, „Window on the West“. Der Titel war von *Der Herr der Ringe* entlehnt sowie vom Cover des Genesis-Albums *Trespass* inspiriert, auf dem ein Paar durch ein Fenster auf eine mythische Landschaft schaut. „Ich bekomme den Inhalt nicht mehr zusammen – es war eine typische Licht-gegen-Finsternis-Geschichte, aber mit vielen Details“, grübelt Seán.

In Anlehnung an die Textadventure-Anklänge beim früheren Ixion-Spiel scrollt in allen 100 Räumen von *Storm* eine Beschreibung über den oberen Bildrand und liefert Details wie „Der Boden des einst eindrucksvollen Saals ist von brodelndem Schleim bedeckt“ oder „Die Luft wird verpestet vom süßen Gestank verwesenden Fleisches, der von Norden heranweht.“

Als das Team die Entwicklung auf einem Amstrad 6128 beendet hatte, stieß es auf eine Anzeige von Mastertronic und sandte eine Demo an den Publisher. „Es lief ziemlich glatt. Wir erlebten keine der Horrorgeschichten, die man von britischen Entwicklern dieser Zeit kennt“, erklärt Kevin. Mastertronic wollte das Spiel haben und organisierte die Umsetzung für etliche weitere Plattformen.

Storm erschien auf sechs Systemen, darunter ZX Spectrum, Commodore 64 und MSX. Die beschnittene C16-Fassung (siehe Kasten „Seitensprünge“) kam in der *ASM 9/87* schlecht weg. Irritation über die Panzer-Steuerung, fehlende Begeisterung fürs Gameplay und Schwächen bei Grafik und Sound kulminierten in 3 von 12 Punkten. Die britischen *Storm*-Rezensionen waren gemischt, hoben aber stets den günstigen

Seitensprünge

So brach der Sturm auf anderen Systemen los.

Schneider CPC

Die wahre Version, zumindest laut Kevin Shrapnell. „Unsere Balance-Mechanik erhöhte die Spawn-Rate von Nestern für jeden erkundeten Raum. Das fehlt in den anderen Versionen. Nur CPC-Spieler erlebten das Spiel also so, wie wir es uns gedacht hatten.“



ZX Spectrum

Storm hebt sich von anderen Spectrum-Titeln ab, da es vom CPC portiert wurde. Es blieben viele der bunten Farbtöne erhalten. Der Sound beschränkt sich auf eingestreute Effekte. Eine sehr ordentliche Konvertierung.



MSX

Simon Freeman konvertierte diese ebenso wie die Spectrum-Fassung, sodass sie fast identisch sind. Der wesentliche Unterschied liegt in der Klangkulisse: Auf dem MSX hört ihr neben piepsigen Effekten auch Musik.



Commodore 64

Die Konvertierung von Jim Baguley bietet einen breiteren Spielausschnitt, weshalb der Aufbau der Räume minimal angepasst wurde. Dazu ertönt immerhin auf dem Startbildschirm ein heroisches Lied von David Whittaker.





» [Schneider CPC] Findet drei dieser Schlangenschlüssel, und ihr gewinnt.



» [C16] Trotz vieler Abstriche war *Storm* auf dem C16 erfolgreicher als auf dem C64.



» [ZX Spectrum] Auf allen Plattformen war *Storm* ein Erfolg für Mastertronic.

Preis hervor. Laut Kevin war The Firm mit dem Budget-Release zufrieden: „Ich glaube nicht, dass es die Produktionsqualität eines Vollpreisspiels hatte. Es verkaufte sich zu dem Preis gut und wir erhielten regelmäßig Tantiemen."

Daten vom ehemaligen Mastertronic-Finanzkontrolleur Anthony Guter zeigen, dass sich *Storm* über alle Systeme hinweg 197.782-mal verkauft hat. Damit landet *Storm* auf Platz 18 der bestverkauften Titel des Publishers. Ein Viertel der Absätze entfiel auf den CPC, zweitstärkste Plattform war der Spectrum. Mastertronic zahlte Tantiemen auf jedes Exemplar, auch für die Konvertierungen (sobald der Anteil für den Konvertierer ausbezahlt war). 1.500 Pfund betrug der Vorschuss. Die Gesamteinnahmen schätzt Kevin Shrapnell auf etwa 15.000 bis 25.000 Pfund. „Für die Frührente reichte es nicht, aber es bezahlte unsere Rechnungen für eine ganze Weile", resümiert er.

The Firm nutzte das Geld zur Expansion. „Zuvor hatten wir in Mikes Haus gearbeitet. Um den Dezember 1986 herum zogen wir in ein Büro in der Stadt. Ich weiß noch, wie wir es gemeinsam eingerichtet haben", erzählt Seán. The Firm stellte neue Leute ein und schuf diverse Budget-Titel wie *Ball Crazy* für Mastertonic oder *Combat Zone* für Alternative oder *Bigfoot* für Codemasters. *The Fear: Storm II* setzte die Story fort und erweiterte die Spielmechanik. Doch kein Titel des Studios kam an den Erfolg von *Storm* heran. „*The Fear* hielten wir für besser als den Erstling. Doch leider erhielt es nicht viel Aufmerksamkeit, als es im Frühling 1987 erschien", grämt sich Seán.

The Firm ging langsam der Saft aus und 1988 trennten sich die Wege des Teams. Seán zog es zurück an die Uni, Mike ging zu einem französischen Publisher nach Paris und Kevin stieß in London zu den Reihen von Electronic Arts: „Mein erster Boss bei EA war der Producer von *Druid*, einem anderen *Gauntlet*-Klon. Dem erzählte ich die Geschichte, wie *Storm* vor *Gauntlet* auf den Heimcomputer-Markt kam", verrät Kevin.

Sowohl er als auch Seán Martin denken gern an die frühen Tage von The Firm im Haus von Mike Talbot in Weston-Super-Mare zurück. Letzterer reminisziert: „Wir verbrachten eine glückliche Zeit, atmeten den Geist von Monty Python, arbeiteten immer zusammen und manchmal schien es, als hätten wir den ganzen Tag nur gelacht – doch das half der Arbeit. Bei The Firm pflegten wir einen etwas Gangster-mäßigen Look." Auch an frühe Foto-Shootings im nahen Naturschutzgebiet Ebbor Gorge kann er sich noch erinnern.

Kevin Shrapnell sekundiert: „Wir schossen Fotos mit Zigarren, langen Mänteln und Hüten und hingen danach in Glastonbury ab." Während der Entwicklung von *Storm* borgte sich das Trio auch regelmäßig Platten aus der Bibliothek: Jazz, Folk und hin und wieder Tribal-Gesänge. „Ich weiß nicht, ob es *Storm* etwas gebracht hat, aber es war Teil unseres Indie-Lebensstils. Insgesamt war es eine schöne Zeit, mit vielen Höhe- und einigen Tiefpunkten. Auf jeden Fall war es ein guter Einstieg in die Industrie." ✱

»Manchmal schien es, als hätten wir den ganzen Tag nur gelacht.«

Seán Martin

Commodore 16

Sieht zwar der C64-Version ähnlich, aber für die Hardware mussten deutliche Abstriche gemacht werden. Es gibt weder Musik noch Raumbeschreibungen und vor allem nur 40 statt 100 Räume. Die schwächste Fassung!



Atari 8-Bit

Auch hier hatte Jim Baguley den Hut auf, sodass ihr auf Atari fast die identische Erfahrung wie auf dem C64 macht, inklusive Titelstück und Effekten von David Whittaker. Einzig die Farbenzahl wurde reduziert, aber das merkt man kaum.



PC

Mastertronic veröffentlichte 75 PC-Spiele –*Storm* war auf dem PC ein Bestseller. Randall Don Masteller hielt sich an die C64-Fassung. Im EGA-Modus sehen sich beide Versionen sehr ähnlich. Doch nur am PC könnt ihr die Spielgeschwindigkeit ändern.



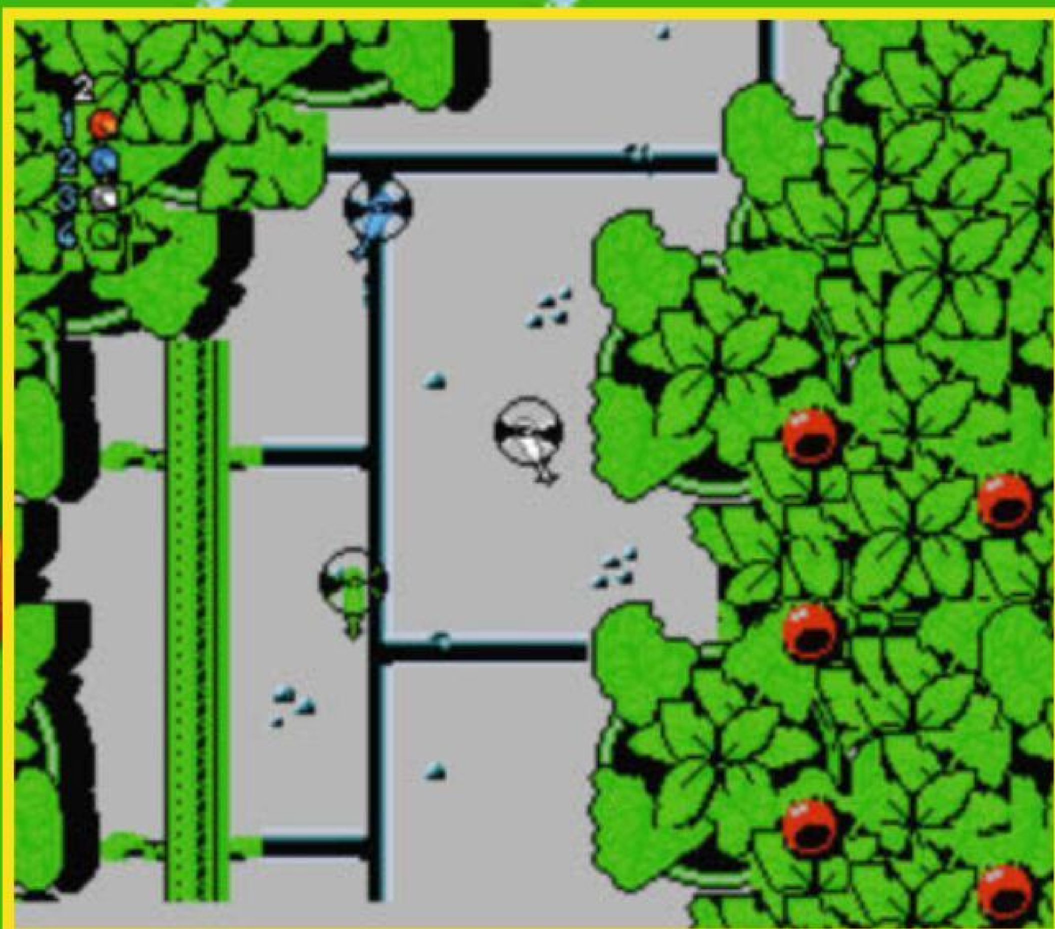

» Die Jungs von The Firm rauchen Zigarre im Naturschutzgebiet Ebbor Gorge.

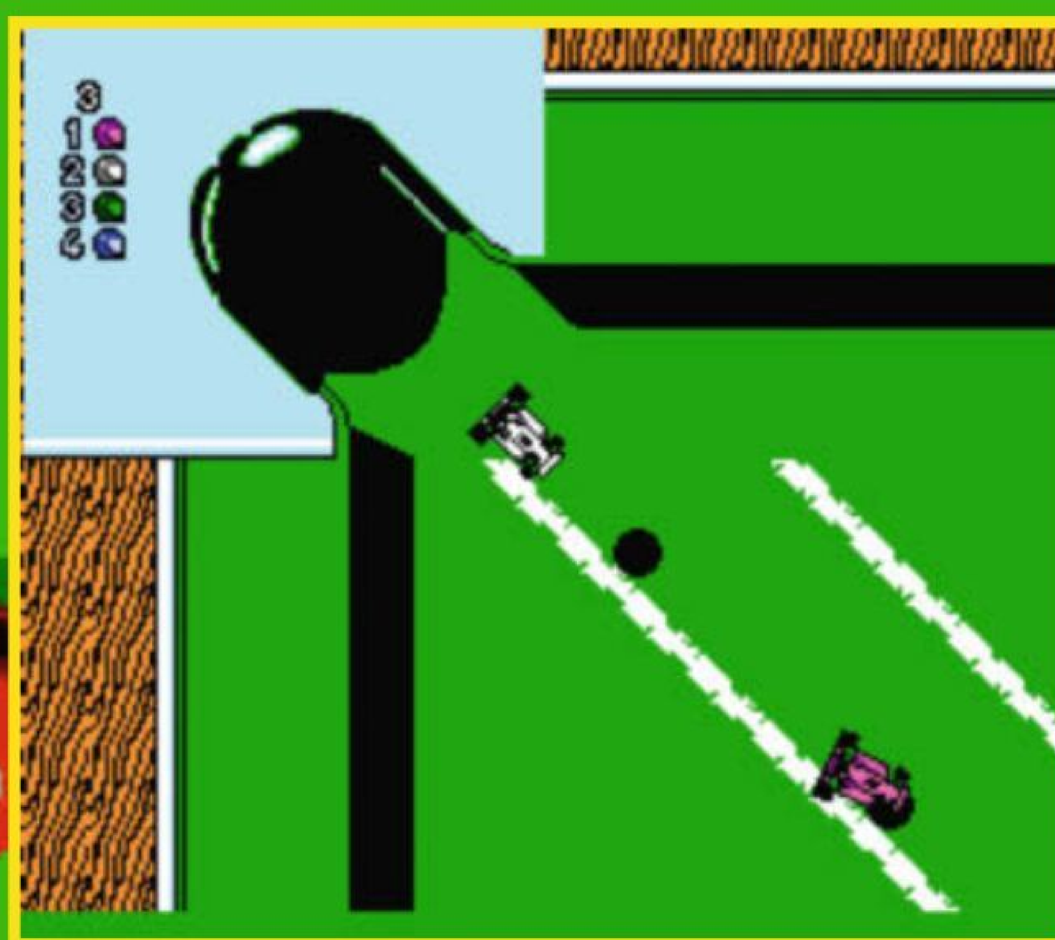
DIE EVOLUTION VON

Micro Machines

IN DEUTSCHLAND WAREN MATCHBOX-AUTOS BEKANNTER, ANDERNORTS DIE KLEINEREN MICRO MACHINES. ALS CODEMASTERS DIESE SPIELZEUG-MARKE MIT IHREN FUN-RENNSPIELEN KOMBINIERTE, ENTSTAND EIN ECHTER KONSOLENHIT. WIR TREFFEN SCHÖPFER UND ENTWICKLER DER LANGJÄHRIGEN REIHE UND ERFAHREN NEUES ZUR LANGLEBIGEN SERIE.

» [NES] Das dichte Grünzeug im Gewächshaus ist ein einziges Hindernisrennen.





» [NES] Die Idee zur Billardstrecke kam den Entwicklern treffenderweise im Pub.

» [NES] *Micro Machines* war anfangs ein Rennspiel mit Strandbuggys (hier die Sandkastenstrecke auf dem NES).



DIE MICRO-MASCHINISTEN



COLIN NICHOLLS

Colin Nicholls war Leveldesigner beim *Micro Machines* von 2016.



JOEL BEARDSHAW

Die Levels der iOS-/Android-Fassung wurden von Joel Beardshaw mitgestaltet.



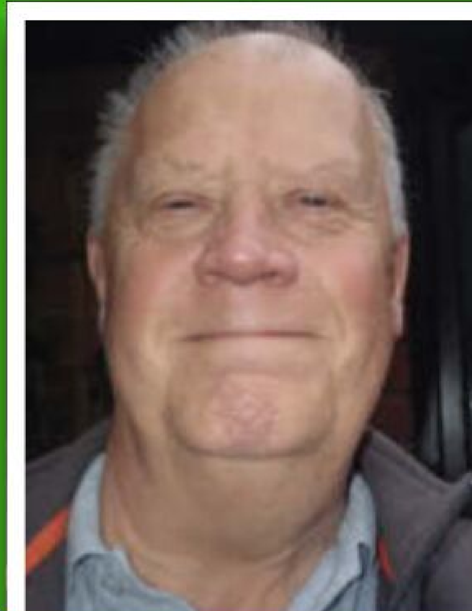
MARK NEESAM

Mark Neesam zeichnet für die Hintergrundbilder des zweiten Teils verantwortlich.



PAUL PERROTT

Gemeinsam mit Andrew Graham hob Paul Perrott *Micro Machines* aus der Taufe.



STEVE HOLLEY

Vor *Micro Machines V3* arbeitete Steve Holley an der Technik anderer Titel.



TOBY EGLESFIELD

Toby Eglesfield wurde nach dem zweiten Teil leitender Grafiker bei *V3*.





» [Mega Drive] *Micro Machines 2* bietet zahlreiche Spielmodi, darunter auch eine Liga.

STUFEN DER EVOLUTION

MINI-TURBOS

Es ist schon erstaunlich, dass *Micro Machines* rückwirkend als innovativer Titel gilt, wenn man bedenkt, dass Codemasters bereits Mitte bis Ende der 80er Jahre zahlreiche ähnliche Rennspiele aus der Vogelperspektive herausgebracht hatte.

Tatsächlich kamen viele der Neuerungen erst durch eine Kooperation mit dem Spielzeughersteller Galoob (dem Hersteller der *Micro Machines*-Spielzeugautos) zustande. Dabei war das Projekt zunächst ohne Lizenz gestartet, wie uns der Grafiker Paul Perrott verrät: „Es gab einige Titel, die wir für Galoob in der Entwicklung hatten, darunter ein Spiel von Andrew Graham. Es bot eine Vogelperspektive und Strandbuggys, die über eine Rennstrecke bretterten. Es war mein erster Job als Grafiker und natürlich hatte ich sofort ‚Na klar!' gesagt, als ich gefragt worden war, ob ich daran mitwirken wollte."

Das Zwei-Mann-Team begann seine Arbeit unter suboptimalen Bedingungen. „Wir schufteten während eines eisigen Winters in einem gemieteten Container neben einem Bauernhof", verzieht Paul das Gesicht. „Wir spielten unser Spiel gegeneinander – und der Verlierer musste raus zum Bauernhof und Kaffee holen!" Wenn sie nicht gerade froren, waren sie emsig am Werk: „Andrew kümmerte sich um die Engine und ich mich um die Grafik. Die Lizenz von *Micro Machines* wurde einfach obendrauf geknallt, als das Spiel schon so gut wie fertig war."

Nachdem die Fahrzeuge nachgebildet waren, musste sich das Duo überlegen, wo sie fahren sollten. „Die Ideen zu den Levels kamen uns meistens im Pub – ich schlug zum Beispiel kurzerhand einen Billardtisch als Rennstrecke vor, als wir dort Pool spielten", lacht Paul. „Als Erstes hatten wir den Level mit den Schulbänken, das war ein Riesenspaß."

> »ICH SCHLUG KURZERHAND EINEN BILLARDTISCH ALS LEVEL VOR, ALS WIR IM PUB POOL SPIELTEN!«
> **PAUL PERROTT**

Abgesehen von den Rennstrecken benötigte *Micro Machines* auch andere Vehikel als nur Strandbuggys, um die Spielzeugautos der Spielzeug-Vorlage adäquat abzubilden. „Die Buggys waren gut für den Sandkasten, aber wir wollten auch Rennwagen, die engere Kurven fahren konnten", erinnert sich Paul. „Sie kamen auf dem Billardtisch zum Einsatz, wegen der lan- ▶

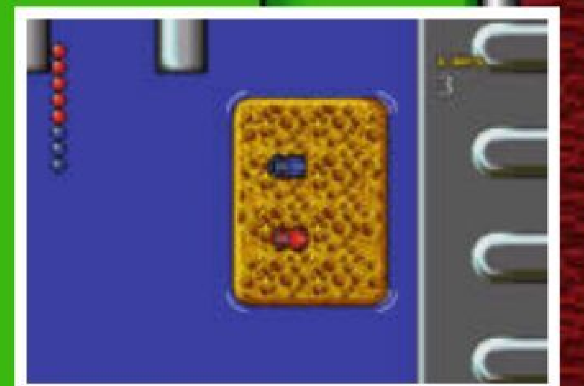
Mit diesen Klassikern begann die Reihe:

MICRO MACHINES



Micro Machines baut auf den früheren Draufsicht-Rennspielen von Codemasters auf, allerdings hatten diese noch keine scrollenden Strecken, sondern passten auf einen Bildschirm. Im Serienerstling düst ihr unter anderem über Billardtische und Schulbänke.

MICRO MACHINES 2: TURBO TOURNAMENT



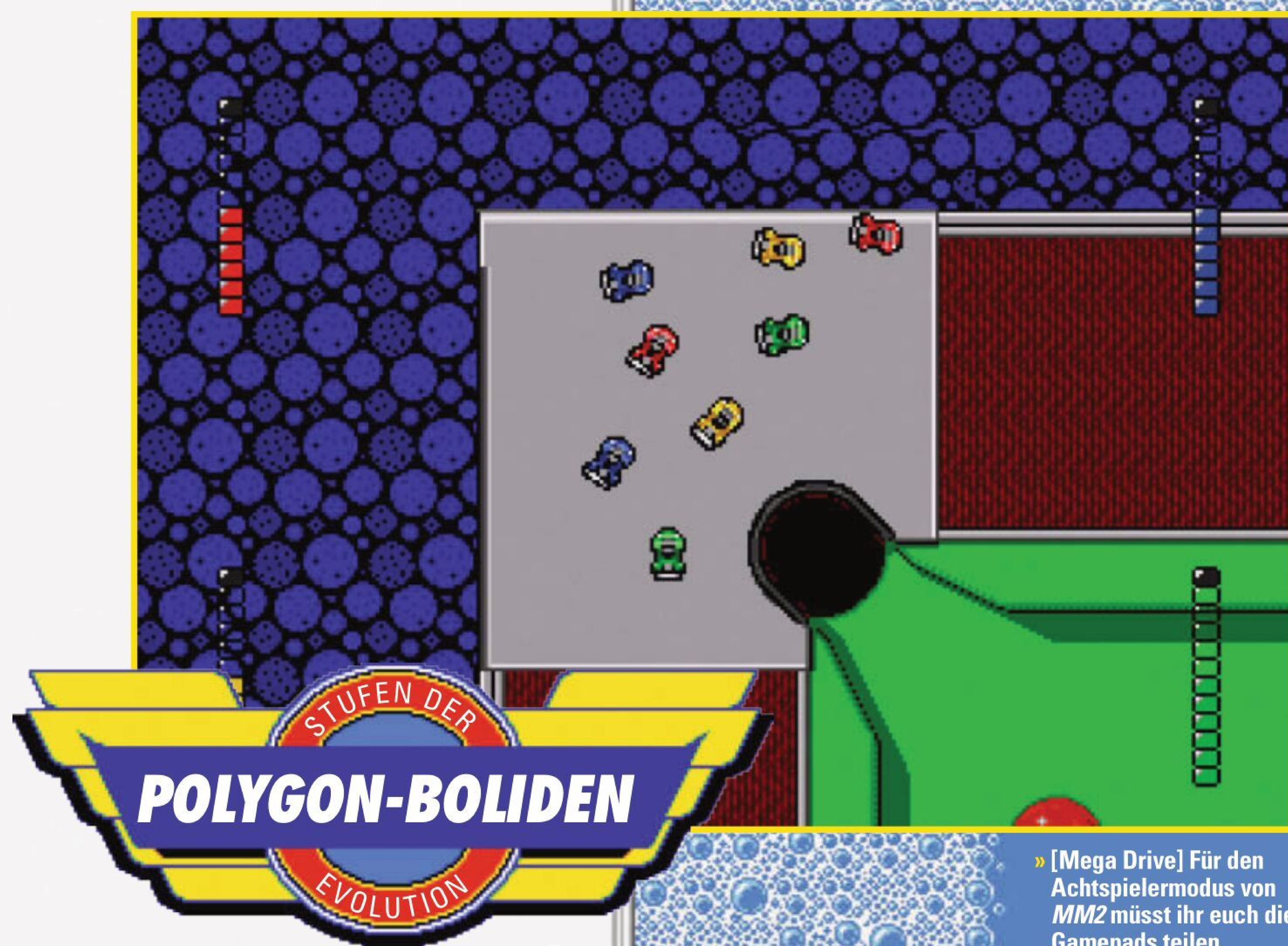
Der zweite Teil ist nicht nur hübscher anzusehen, sondern bietet auch einige neue Spielmodi. Ihr dürft nicht nur allein gegen die Uhr antreten, sondern auch in einer Liga. Die spaßigste Neuerung ist der chaotische Partymodus für acht Spieler.

MICRO MACHINES: MILITARY



Gepanzerte Fahrzeuge gab es zwar schon im ersten Teil von *Micro Machines*, doch dieser Titel fokussiert sich ausschließlich auf derartige Militärvehikel. Abgesehen von den Rennen könnt ihr euch auch Feuergefechte liefern oder in Bonusrunden herumballern.

Bilder von *Micro Machines iOS*: Erik-André Mamen / Streckenkarten von *Micro Machines* 2: Maxim (smspower.org).



» [Mega Drive] Für den Achtspielermodus von *MM2* müsst ihr euch die Gamepads teilen.

▶ gen Geraden. Die Boote natürlich im Badewannen-Level und die Panzer in der Autowerkstatt." Die Helikopter im Gewächshaus waren für Paul hingegen eher eine Hassliebe: „Ich war nie ein großer Fan der Helis, aber sie konnten eben fliegen. So hatten wir etwas zu Wasser, zu Land und in der Luft."

Dank des Fuhrparks und der verrückten Strecken brachte *Micro Machines* frischen Wind ins Funracer-Genre und stürmte die Hitparaden. Die Entwicklung von Teil zwei wurde an zwei Studios ausgelagert, Big Red Software und Supersonic, wobei die Grafiken von Ersterem übernommen wurden. Der ehemalige Big-Red-Mitarbeiter Mark Neesam erzählt uns: „Ich war für die Umgebungen zuständig, in denen die Rennen stattfanden – also Tische, Strände, Gärten und so weiter. Und natürlich auch für die Hindernisse wie Geschirr, Blumentöpfe oder Werkzeug."



STUFEN DER EVOLUTION: POLYGON-BOLIDEN

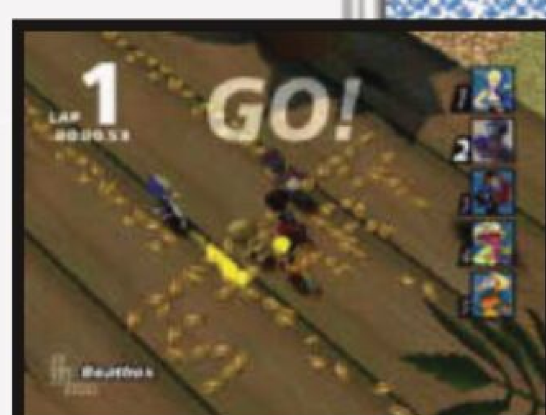
Mit diesen Titeln eroberte die Reihe die dritte Dimension.

MICRO MACHINES V3



Obwohl in 3D, wechselt *Micro Machines V3* immer wieder in die alte Vogelperspektive. Abgesehen von den Verfolgungsjagden glänzt der dritte Teil durch viele skurrile Extras wie einen überdimensionierten Schlegel oder Feuerbälle als Waffe.

MICRO MANIACS



Während ihr bei *Micro Machines* winzige Fahrzeuge lenkt, tretet ihr in diesem Spin-off mit skurrilen Männchen gegeneinander an. Der lizenzfreie Nachfolger im Geiste bietet fantasievolle Levels und eine einzigartige Waffe für jeden Charakter.

MICRO MACHINES V4



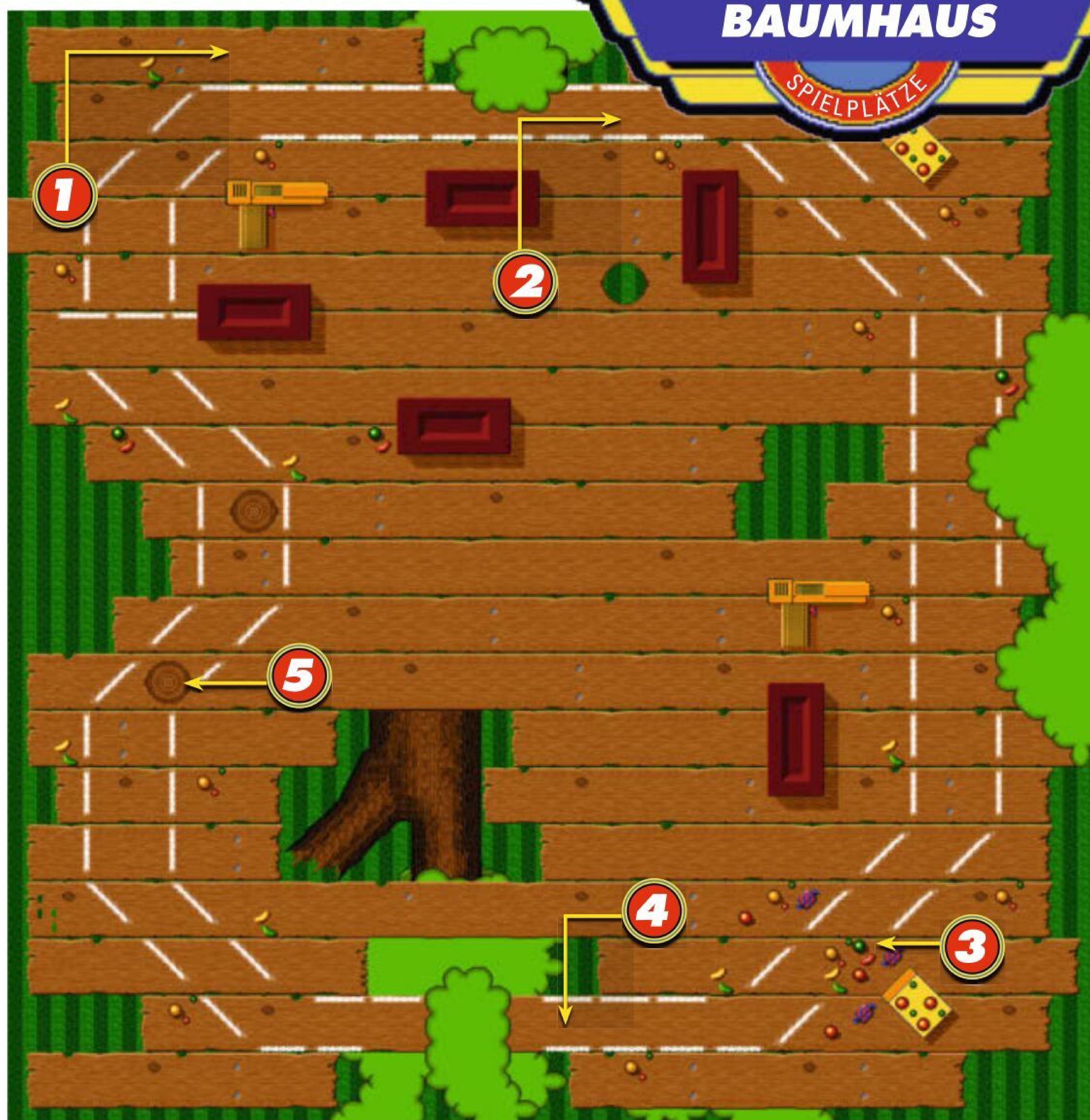
Bekannt für verrückte Strecken auf Baustellen oder in Hühnerställen, steht *V4* ebenso für seine Power-ups. Ihr beginnt mit einem chancenlosen Wagen, sodass ihr gar keine andere Wahl habt, als Waffen, Geschwindigkeits-Boosts oder Gesundheit einzusammeln.

» [Mega Drive] Ein paar gut gezielte Schüsse können ein Rennen komplett drehen.



BAUMHAUS

ABENTEUER-SPIELPLÄTZE



MICRO MACHINES 2: TURBO TOURNAMENT

1 Gleich zu Beginn droht euch ein Sturz vom Baum, also solltet ihr nicht zu schnell um die gefährlichen ersten Kurven brettern.

2 Fahrt auf der Geraden bloß keine Schlenker – links daneben ist ein Abgrund, in den ihr nicht stürzen wollt!

3 Umkurvt den Süßkram, sonst werdet ihr in die Luft geschleudert und fliegt vielleicht unsanft über den Rand.

4 Bleibt auf der kurzen und sehr engen Geraden nach den Süßigkeiten auf jeden Fall in der Mitte der Strecke.

5 Die runden Astlöcher können sich lösen und herunterfallen, wenn ihr zu langsam über sie fahrt – also gebt Gas!



» [Mega Drive] *Micro Machines: Turbo Tournament 96* war ein Update zur PAL-Version von *Micro Machines 2* mit neuen Strecken.

»*MICRO MACHINES V4* WAR GNADENLOS SCHWER. DAS LEVEL-DESIGN WAR VERALTET, ES TAUCHTEN PLÖTZLICH 90-GRAD-KURVEN AUS DEM NICHTS AUF!«

COLIN NICHOLLS

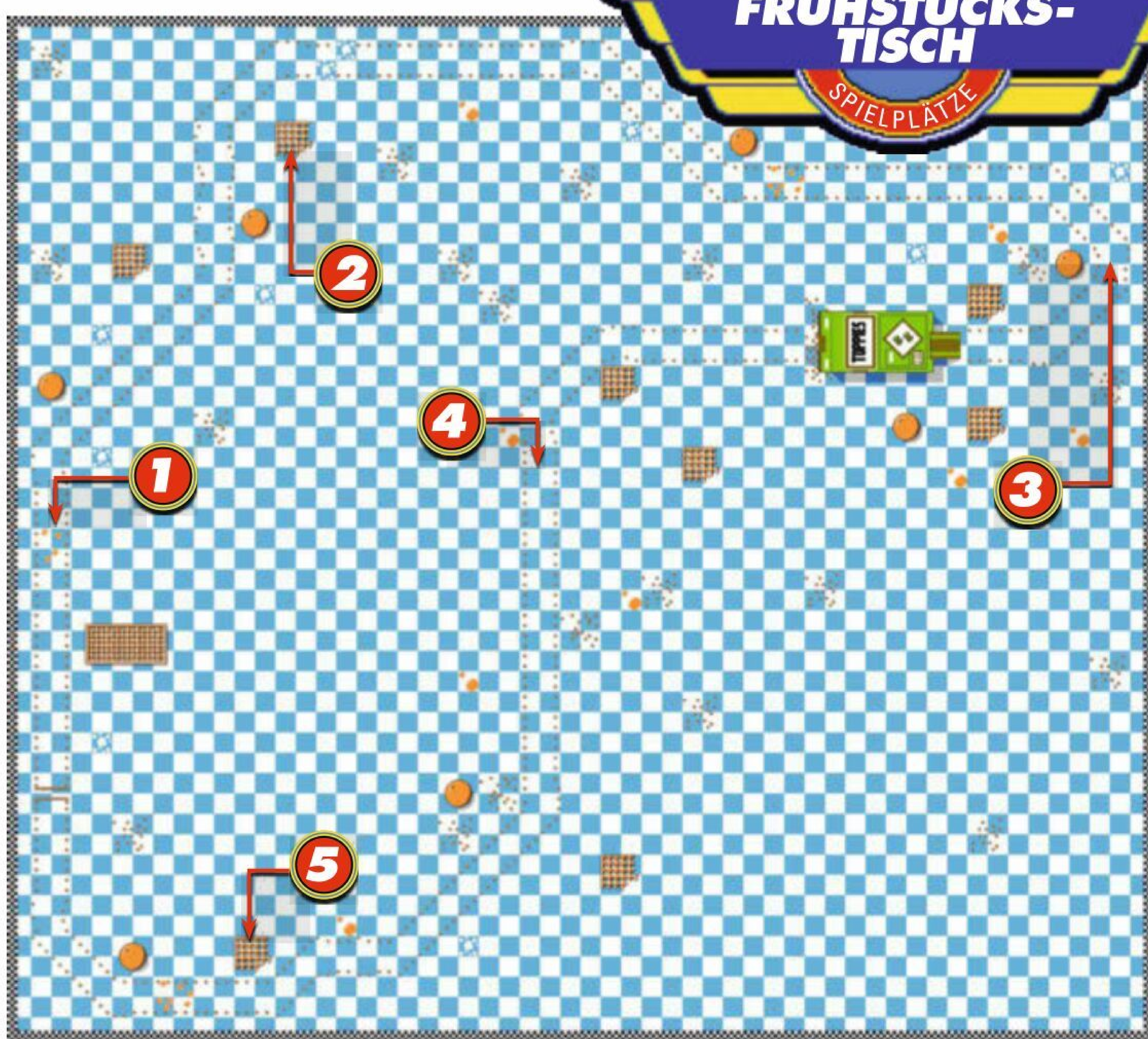
Da *Micro Machines 2: Turbo Tournament* statt eines NES-Titels ein 16-Bit-Spiel war, hatte Mark Speicherplatz für zusätzliche Schauplätze. Könnten seine Grafiken Einfluss auf die Spielmechanik gehabt haben, obwohl er keinen Kontakt zu den Programmierern hatte? „Das wäre schon möglich“, grübelt er. „Ich habe zum Beispiel beim Handwerkslevel Schraubendreher-Bits eingezeichnet, die Supersonic dann beweglich machte, sodass ein zeitbasiertes Hindernis entstand. Ähnlich lief es beim Esstisch, wo ein Maiskolben als halsbrecherische Drehbrücke Verwendung fand. Ich zeichnete die ‚Brücke‘, und jemand anderes hatte die Idee, sie sich drehen zu lassen.“

War der erste Teil schon erfolgreich gewesen, so wurde seine Popularität von der Fortsetzung noch übertroffen. Mark begründet das so: „Ich glaube, dass *Micro Machines 2* derart beliebt war, weil es so gut auf dem Vorhandenen aufbaute.“ Hinter den Kulissen koordinierte Steve Holley die Arbeit. Er erinnert sich: „Ich war eigentlich Elektrotechniker und wurde von Codemasters engagiert, um mir die Probleme mit ihren amerikanischen Modulen anzusehen. Die wurden in Taiwan produziert und funktionierten oft nicht. Also entwickelten wir selbst ein System, mit dem wir das Sicherheitskonzept des NES umgehen konnten. Wir nutzten das dann auch bei *Micro Machines 2* für das Mega Drive und entwickelten dann die J-Cart.“

J-Carts waren Steckmodule mit zwei eingebauten Joystick-Ports, die nicht nur von *Micro Machines 2*, sondern auch von der Erweiterung *Turbo Tournament 96* sowie dem Spin-off *Micro Machines: Military* genutzt wurden. Trotz des Erfolgs von Letzterem blieb der Abstecher in die Militärwelt einmalig, was Steve auf die fehlende Langzeitmotivation zurückführt: „Der Titel hat zwar großen Spaß gemacht, aber eben nur kurz. Er war nicht wie das Original, von dem man süchtig wurde und stundenlang weiterspielte. Aber wir hatten trotzdem unseren Spaß, vor allem mit acht Spielern. Wir holten uns ein Modul frisch aus der Fabrik und spielten ein wenig – sozusagen zur Qualitätssicherung. Das war einer der Vorteile des Jobs …“

Während Steve *Micro Machines: Military* testete, tat Andrew Graham, der Entwickler des Originals, dasselbe mit der PlayStation und dachte bald darüber nach, die Serie in 3D-Grafik weiterzuführen. „Ich maß einer weiteren 2D-Version nicht viel Bedeutung bei“, erinnert sich Andrew. „Der Gedanke an 3D war einfach zu verlockend. Ich dachte daran, wie die Fahrzeuge über Rampen springen könnten, irgendwo herunterfallen oder an den Wänden hochfahren.“

Neben der dritten Dimension bekam die PS-Fortsetzung *Micro Machines V3* auch Extras verpasst, die man sowohl auf als auch abseits der Strecke einsammeln konnte. „Wir haben die Waffen so gestaltet, dass sie ▸



1 Schwenkt kurz nach rechts, um der bremsenden Marmelade auszuweichen, und brettert dann im Slalom durch die Orangen.

2 Bremst ein wenig und driftet um die zweite Waffel, sonst fliegt ihr vom Tisch! Danach wieder Vorsicht vor der Marmelade!

3 Nach der Haarnadelkurve solltet ihr in der Mitte der Strecke bleiben, um die Schanze über die Müslipackung zu erwischen.

4 Driftet nach links und gebt auf der langen Geraden ordentlich Gas, bevor ihr für die folgenden Biegungen abbremst.

5 Vor der letzten Waffel ist es wichtig zu bremsen, damit ihr nicht kurz vor dem Ziel noch vom Tisch stürzt.

»ICH MASS EINER WEITEREN 2D-VERSION NICHT VIEL BEDEUTUNG BEI. DER GEDANKE AN 3D WAR EINFACH ZU VERLOCKEND.«

ANDREW GRAHAM

denjenigen Spielern einen Vorteil gaben, die hinten lagen", stellt Andrew klar.

Außerdem gab es innovative Spielziele in *V3*, etwa die Chance auf ein besonderes Auto als Preisgeld, das man auf der Speicherkarte mit zu seinen Freunden nehmen konnte. „Wir wussten, dass Kinder sich oft riesige Spielzeugauto-Sammlungen zulegten, also erschien uns das ein passendes Langzeitziel zu sein", sagt Andrew. „Außerdem war es ein Anlass, den Einzelspielermodus auszuprobieren, da man dort eine bessere Auswahl von Fahrzeugen für den Multiplayer freischalten konnte."

Abgesehen von den Neuerungen bei der Spielmechanik war natürlich die Grafik von *Micro Machines V3* ein großer Sprung nach vorne. Dafür war allerdings einige Forschungsarbeit nötig, die der leitende Leveldesigner Toby Eglesfield leisten musste. „Ich glaube, wir haben mit dem Garten angefangen", erinnert Toby sich. „Die Spiegelung des Himmels darin war unsere erste Grafikspielerei. Ich weiß noch, wie ich mir ein Buch über Gartenpflanzen schnappte und alles über Funkien und solche Dinge gelernt habe."

Durch einen anderen Level wurde Toby in seine Schulzeit zurückversetzt, angesichts eines Klassenzimmers voller Bänke und Bücher. „Jeder gestaltete seine Levels mit Nostalgie und Humor und ich erinnere mich, wie wir als Kinder in der Schule darüber gewitzelt haben, was wir werden wollten", amüsiert er sich. „Alle sagten irgendetwas Urkomisches, darum gibt es in *V3* komische Titel wie ‚Wie werde ich ein Delfintrainer?' für alle Schulbücher."

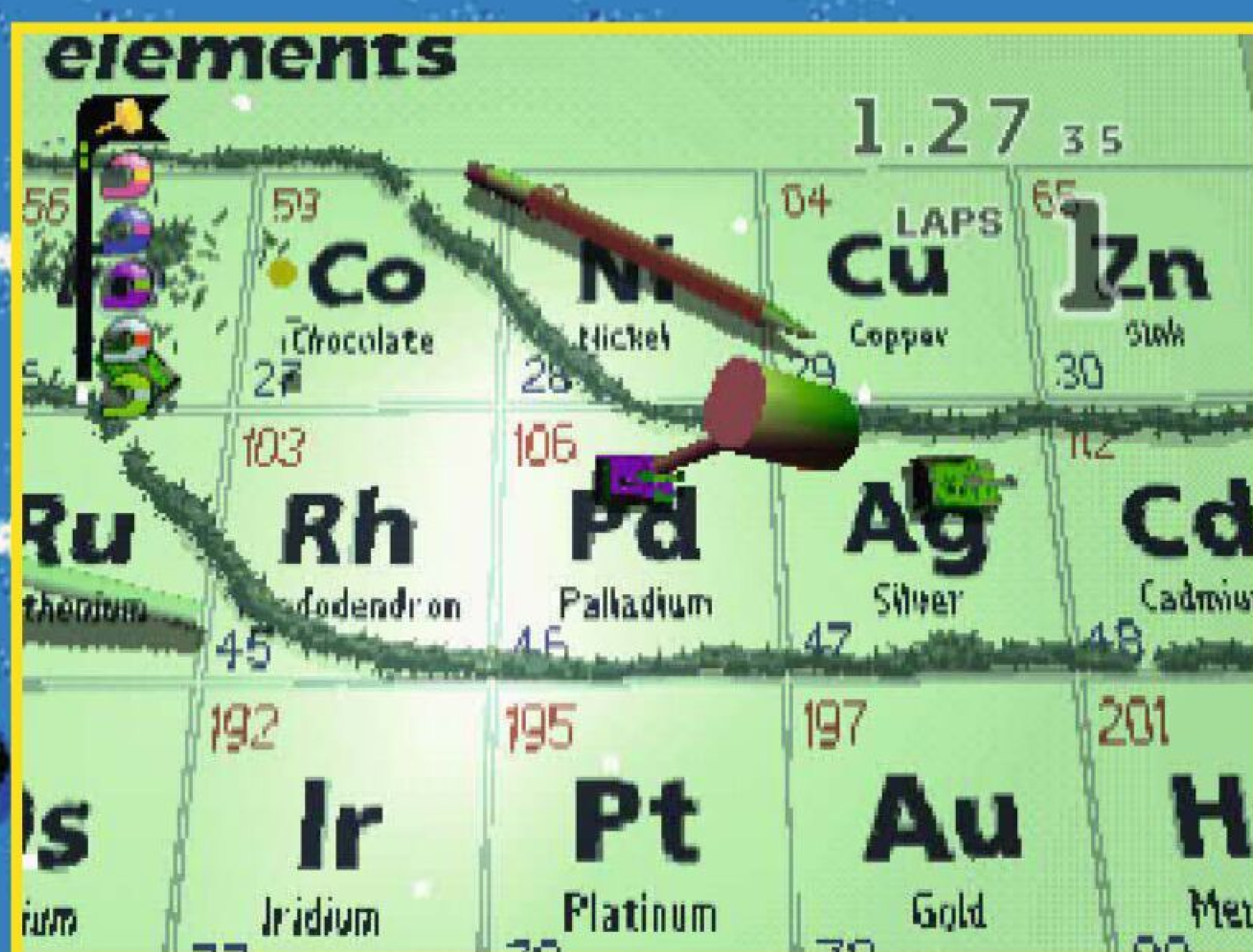
Auch bei den Extras bewies das Team Sinn für Humor – man denke nur an die berühmteste Waffe, den überdimensionalen Schlegel auf dem Autodach. „Bei dem Schlegel haben wir eine Grenze überschritten", gibt Toy zu. „Aber wir wussten, dass er lustig werden würde! Als wir als Kinder mit Spielzeugautos spielten, durften wir schließlich nie mit einem Hammer draufhauen, obwohl das großen Spaß gemacht hätte."

Die Aufsicht über die Entwicklung hatte erneut Steve Holley, der fest angestellt wurde, als klar war, dass man zukünftig keine Module mehr benötigen würde. „Als die PlayStation angekündigt wurde, wechselte ich als Producer zu Codemasters", erinnert er sich. „Ich beaufsichtigte die Tests während der Alpha- und Betaphase. Es war der erste PlayStation-Titel von Codemasters, sodass es darauf ankam, dass bei der Veröffentlichung auch wirklich alles passte."

Als Produzent von *Micro Machines V3* verfolgte Steve auch den Fortschritt des Nachfolgers *Micro Maniacs*. „Der Titel hatte kleine Menschen statt Autos", erinnert er sich. „Damit wollte man um die Lizenz herumkommen, aber es hat schlicht nicht funktioniert. Es war nicht annähernd so erfolgreich wie die *Micro Machines*-Titel. Ich glaube, viel vom Charme von *Micro Machines* kam von den Figuren. Wir stritten im-

» [PlayStation] *Mit Micro Machines V3* kommt die Reihe im 3D-Zeitalter an.





» [PlayStation] Auch die mit *V3* eingeführten Waffen sind ein Markenzeichen der Reihe.



» [PlayStation] Die Abstammung von *Micro Maniacs* ist auch ohne Fahrzeuge offensichtlich.



» [N64] Bei *Micro Machines 64 Turbo* konnten acht Spieler mit vier N64-Pads antreten. Außerdem lag ein Spielzeugauto in der Packung.



» [PS2] Die Extras sind in *V4* absolut notwendig, um frühe Rennen gewinnen zu können.

mer, wer wer sein durfte. Niemand wollte Dwayne sein!“

Auch wenn die Kritiken zu *Micro Maniacs* dennoch wohlwollend waren, folgte mit *V4* dann wieder ein offizieller *Micro Machines*-Titel. Allerdings ist er nicht bei allen Entwicklern des darauffolgenden Smartphone-Serienteils in guter Erinnerung: „*Micro Machines V4* war gnadenlos schwer“, schimpft Colin Nicholls. „Das Leveldesign war veraltet und es tauchten plötzlich 90-Grad-Kurven aus dem Nichts auf. Daher wollten wir bei *Micro Machines iOS* nachsichtiger bei den Kurven sein und die Spieler besser auf sie vorbereiten. Das hat meiner Meinung nach auch ganz gut geklappt.“

Auch Level-Designer Joel Beardshaw erinnert sich daran, wie er für die Entwicklung des iOS-Spiels sämtliche vorherigen Titel in die Hand nahm. „Ich war als Kind eher ein Nintendo-Fan, so dass *V3* und *V4* für mich unbekannt waren, als ich mit der Arbeit an dem iOS-Spiel begann“, gibt er zu. „Ich wollte herausfinden, welche Umgebungen die Leute bei *Micro Machines* am meisten mochten. Wir waren begeistert, dass wir eine Fortsetzung der Reihe machen durften, und wollten sie so gestalten, dass die Fans lieb gewordene Dinge wiederfinden würden, um ihre Nostalgie zu entfachen.“

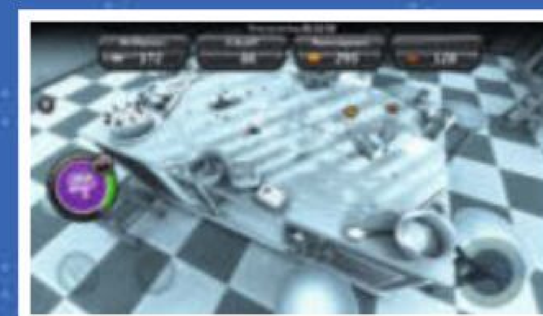
Vor *Micro Machines iOS* hatten Joel und Colin für Codemasters bereits an *Toybox Turbos* gearbeitet, das im Grunde ein *Micro Machines* ohne Lizenz war. „*Toybox Turbos* war ein Spiel für Xbox Live und PSN mit generischen Autos, die aber denen von *Micro Machines* ähnelten“, weiß Colin zu berichten. „Das ganze Drumherum war ebenfalls generisch, etwa die Holzeisenbahn. Das war also eine gute Grundlage für *Micro Machines iOS*, für das wir die Steuerung natürlich für den Touchscreen umstricken mussten.“

Deshalb gibt es bei *Micro Machines iOS* keine Möglichkeit, selbst zu beschleunigen oder zu bremsen. Den Grund für diese Entscheidung verheimlicht ▶

STUFEN DER EVOLUTION
MODERNE SCHLITTEN

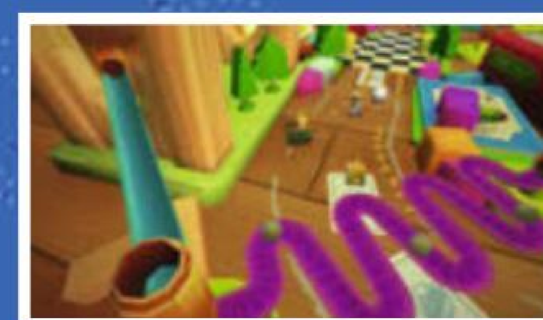
Diese Titel machten die Reihe fit für die Neuzeit.

MICRO MACHINES (IOS)



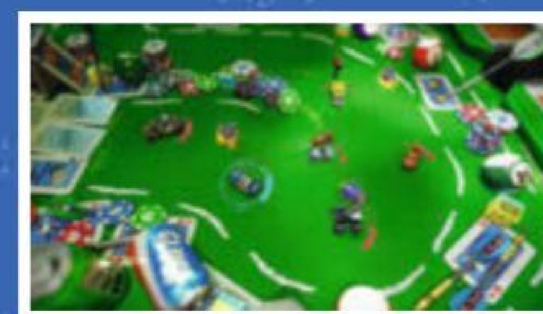
Das *Micro Machines* auf den Mobilgeräten ist stark vom vorherigen Titel von Codemasters beeinflusst, *Toybox Turbos*. Im Unterschied zu anderen Spielen der Reihe müsst ihr euch hier keine Sorgen ums Bremsen oder Beschleunigen machen.

MICRO MACHINES: VR RACING

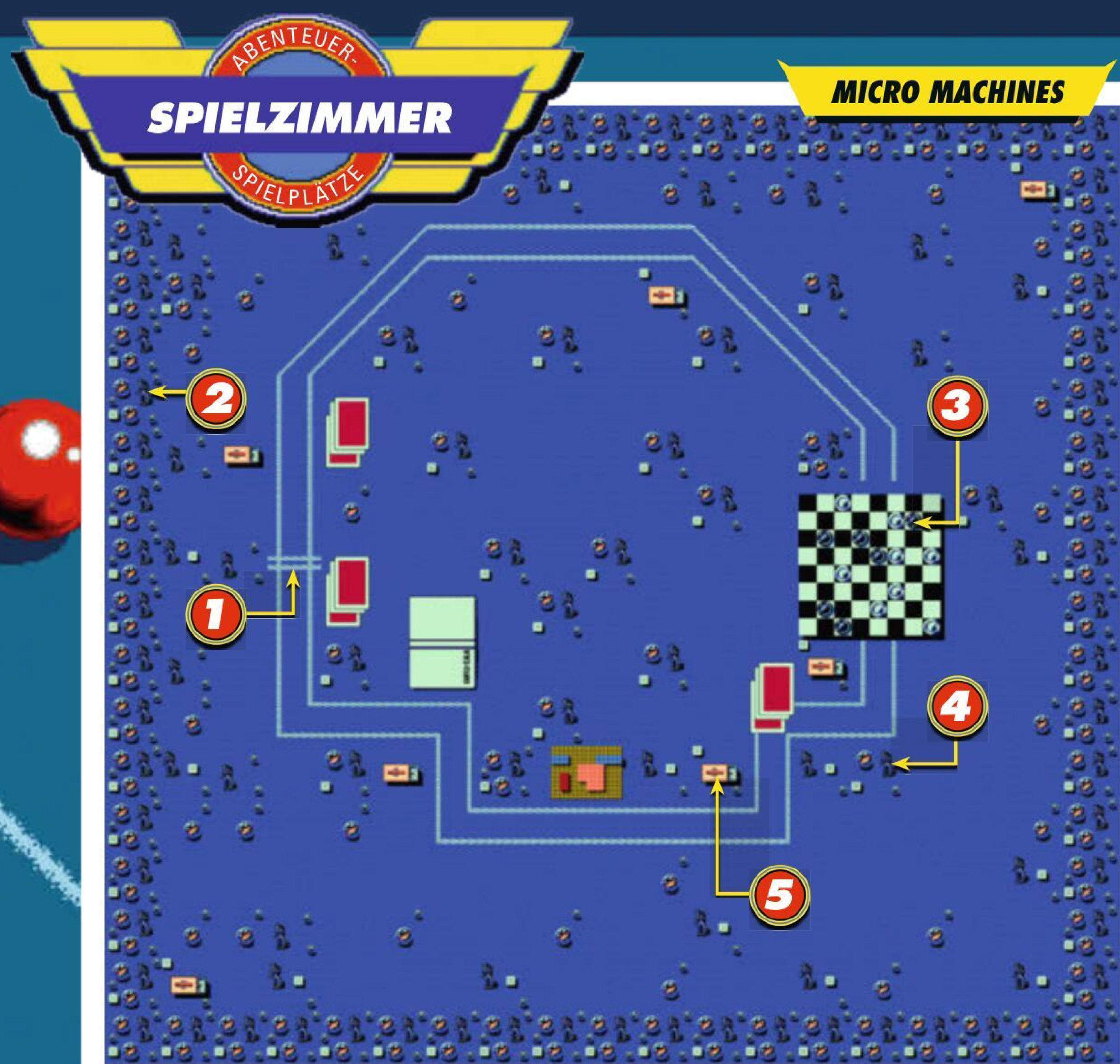


Aufgrund drohender Übelkeit beschränkt sich *VR Racing* auf sanfte Schwenks von links nach rechts. Als Neuheiten gibt es den Escape- (fahrt einer tödlichen Linie davon) und den Overtake-Modus (überholt eine bestimmte Anzahl von langsameren Autos).

MICRO MACHINES: WORLD SERIES



Hier müsst ihr nicht nur den hungrigen Hippos aus dem gleichnamigen Brettspiel ausweichen, sondern könnt euch auch mit Nerf-Guns beharken. Außerdem gibt es den Modus „6 gegen 6“ mit den Varianten „Capture the Flag“ und „King of the Hill“.



1 Gleich auf der ersten Geraden müsst ihr so viele Gegner wie möglich erwischen. Als Führender solltet ihr dann zickzack fahren.

2 Die überall verstreuten Zinnsoldaten stellen sicher, dass die Fahrer nicht allzu weit von der Strecke abkommen.

3 Das Schachbrett ist ein schwieriges Hindernis, doch ihr könnt zwischen ihm und dem Würfel rechts daneben durchfahren.

4 In der Rechtskurve müsst ihr bremsen, um nicht in die Spielzeuge zu bretten, bevor ihr auf der Geraden ins Pedal steigt.

5 Die Streichholzschachtel markiert eine weitere Biegung, bei der ihr eure Geschwindigkeit unter Kontrolle halten solltet.



» [PS2] Urkomische Schauplätze wie dieser Hühnerstall sind typisch für *V4*.



» [PC] *Toybox Turbos* war im Prinzip *Micro Machines* ohne Lizenz.

▶ Joel nicht: „Das lag hauptsächlich am Touchscreen und wie viel wir daraufpacken konnten, besonders auf kleineren Geräten. Das Problem war, dass wir das Lenken auf der linken Display-Seite untergebracht hatten. Wenn wir dann rechts Beschleunigen und Bremsen gehabt hätten, hätte man den Daumen von einem der beiden nehmen müssen, um ein Power-up zu benutzen – das wäre nicht gut gewesen."

Ein weiteres Zugeständnis an die Smartphones waren die Größe und Länge der Kurse. „Wir wollten es so zugänglich wie möglich machen, man sollte es einfach in jedem freien Moment spielen können", erläutert Colin. „Die Rennen waren superkurz, man konnte eine Strecke in vielleicht 30 Sekunden absolvieren. Das hieß nicht, dass wir keine scharfen Biegungen oder Haarnadelkurven einbauen konnten, aber wir mussten schon etwas nachsichtiger sein. Daher brachten wir großzügige Randflächen unter, damit man nicht so leicht herunterfiel, und verzichteten auf Sackgassen und versteckte Hindernisse."

Abgesehen von der neuen Herangehensweise an das Leveldesign schauten sich Joel und Kollegen auch die Waffen und Vehikel genau an. „Jedes der Fahrzeuge hatte individuelle Waffen", erinnert Joel sich. „Wenn man also ein Feuerwehrauto fuhr und ein Maschinengewehr-Extra aufsammelte, dann bekam man zum Beispiel eine Wasserspritze, die andere Spieler auf die Seite schubste, statt sie zu beschädigen. Saß man in einem Schneepflug, dann ließ das entsprechende Extra keine Minen fallen, sondern Eisbomben."

Da die meisten Waffen Schaden anrichteten, wurde der Gedanken von Spielzeugautos weitergesponnen: Die Fahrzeuge sollten bei zu vielen Treffern auseinanderbrechen. „Alle Bruchstücke waren physikalische Objekte", ist Joel stolz. „Durch das Auseinanderbrechen wurde man auf sehr amüsante Art und Weise daran erinnert, dass es sich um Spielzeuge handelte und nicht um echte Autos."

Eine günstige Gelegenheit für das Team des iOS-Titels bot sich, als die Lizenz zu *Micro Machines* vom Spielzeuggiganten Hasbro übernommen wurde. „Ich weiß noch, dass wir alle ziemlich begeistert davon waren, besonders wegen des Spiels mit den hungrigen Nilpferden", grinst Joel und meint das Brettspiel *Hippo Flipp*. „Wir freuten uns, dass wir das integrieren konnten! Außerdem waren einige aus dem Team Fans von *GI Joe*, also gab es bald haufenweise Fahrzeuge aus *GI Joe*. Natürlich verpassten



» [iOS] Neue Vehikel aus freigeschalteten Teilen bauen? Ein Riesenspaß!



» [iOS] Enge Kurven sind auf iOS leichter, da es kein Beschleunigen oder Bremsen gibt.



ABENTEUER-SPIELPLÄTZE: GARTEN



MICRO MACHINES: MILITARY

1 Während ihr losbrettert und um die Reihe von Baumstümpfen driftet, solltet ihr bereits ein paar Schüsse auf die Gegner abgeben.

2 Nach den ersten Stümpfen rotiert das Hinterteil eures Wagens um 180 Grad, um um den Stumpf herumzuschlittern.

3 Für die Rampe müsst ihr schnell sein, sonst werdet ihr nass. Seht außerdem zu, dass ihr es über die ganze Spritze schafft.

4 Schleudert durch die Haarnadelkurve, aber bleibt auf der Strecke, da ihr sonst ins Wasser fallen könntet.

5 Gebt auf der Zielgeraden nochmal Vollgas. Nutzt dabei die Gelegenheit, eure Gegner per Treffer in Rotation zu versetzen.

wir den Waffen die Optik von Nerf-Guns, was perfekt zum Spielzeug-Look passte."

Als sich der iOS-Titel der Fertigstellung näherte, spaltete sich ein Teil des Teams ab, um *Micro Machines: VR Racing* zu entwickeln. Colin war zwar nicht darunter, doch er erinnert sich dennoch an die Anfänge. „*VR Racing* war eine gute Gelegenheit, ein Spiel in den Gear VR Store zu bekommen", begründet er das neue Projekt.

Wie bei allen VR-Titeln war ein wichtiger Aspekt bei der Gestaltung, dass den Spieler nicht übel werden sollte. Dies erreichte man durch bedächtige Kamerabewegungen und indem man auf das Drehen des Spielfelds verzichtete. „Der konstante Blickwinkel von oben schonte die Augen und das Gehirn am meisten", erklärt uns Colin. „Außerdem verdeutlichte er die Tatsache, dass die Fahrzeuge Spielzeuge waren, keine echten."



» [Android] *Micro Machines: VR Racing* ist auf möglichst wenig Übelkeit ausgelegt.

Die Boss-Rennen von *VR* erinnerten stark an diejenigen von *Toybox Turbos*, sodass Colin auch darüber referieren kann: „Sie gestalteten sich so, dass man eine Umgebung wählte, etwa das Kinderzimmer, und dort eine Reihe von Rennen fuhr", ▶

> »Ich war als Kind eher ein Nintendo-Fan, sodass *Micro Machines V4* für mich unbekannt war, als ich mit der Arbeit an dem iOS-Spiel begann.«
>
> **Joel Beardshaw**



» [Android] Bei *VR Racing* gibt es auch bekannte Umgebungen wie das Labor.



» [PC] Bei *World Series* fahrt ihr auf beliebten Brettspielen wie diesem.

erinnert er sich. „Bevor man dann zur nächsten Umgebung durfte, musste man ein Rennen gegen einen Boss schaffen. Dabei gab es keine neuen Hindernisse oder so etwas, sondern das Schwierige daran war nur die KI des Bosses." Als originelle Spielidee ist auch der Escape-Modus in Erinnerung geblieben, bei dem man einer sich schnell von hinten nähernden Linie davonrasen musste. „Den Escape-Modus haben wir mehrmals überarbeitet", erklärt Colin. „Am Ende war es eine Wolke als Verfolger, was ziemlich gut funktioniert hat."

Von den positiven Kritiken der iOS- und der VR-Version getragen, begann im folgenden Jahr die Arbeit an einer Fortsetzung. Sie sollte den Fokus auf Kämpfe legen. Colin übernahm dabei erneut die Ausgestaltung der Levels. „Vor der Veröffentlichung des iOS-Titels hatten wir viele Fokustests in Regionen wie Singapur oder Australasien gemacht. Dort war die Aufmerksamkeit für ein neues *Micro Machines* nicht so hoch, und wir bekamen dennoch echte Testergebnisse von Endkunden. Es gab in der Testversion kleine Kampfarenen, und genau dafür bekamen wir die meisten Rückmeldungen. Also haben wir bei *World Series* einen besonderen Fokus auf diese Arenen gelegt."

Der Schlüssel zu den Arenen im neuesten *Micro Machines* lag in den verschiedenen teambasierten Online-Multiplayer-Herausforderungen, die die Entwickler einbauen konnten. „Es war großartig, Spielmodi zu finden, die einfach nur Spaß machen", begeistert Colin sich. „Uns war natürlich klar, dass wir klassische Modi wie ‚Capture the Flag' und ‚King of the Hill' haben mussten. Aber es war mindestens ebenso spannend, die Autos auf die Arenen abzustimmen. Das Spiel sollte schließlich nicht in der Egoperspektive laufen, sodass man einfach die Ego-Kamera herumreißen und nach hinten schießen konnte. Deshalb hatten alle Waffen eine Zielautomatik."

Micro Machines: World Series bot zudem viele Modi für den lokalen Mehrspielermodus, darunter kleinere Arenen, die zum kampfbasierten Setting des Titels passten. „Wir wollten immer, dass *Micro Machines* ein Spiel war, das du mit deinen Kumpels zocken konntest, wenn du gerade aus der Kneipe kamst", grinst Colin. „Ich glaube, die kleinen Arenen mit bis zu vier Spielern gab es schon auf iOS, und wir behielten sie dann für den Sofamodus von *World Series* bei. Sie bestanden nur aus einem einzigen Bildschirm, wobei die Kamera herauszoomte, wenn die Spieler sich verteilten, und wieder hineinzoomte, wenn es aufregend wurde."

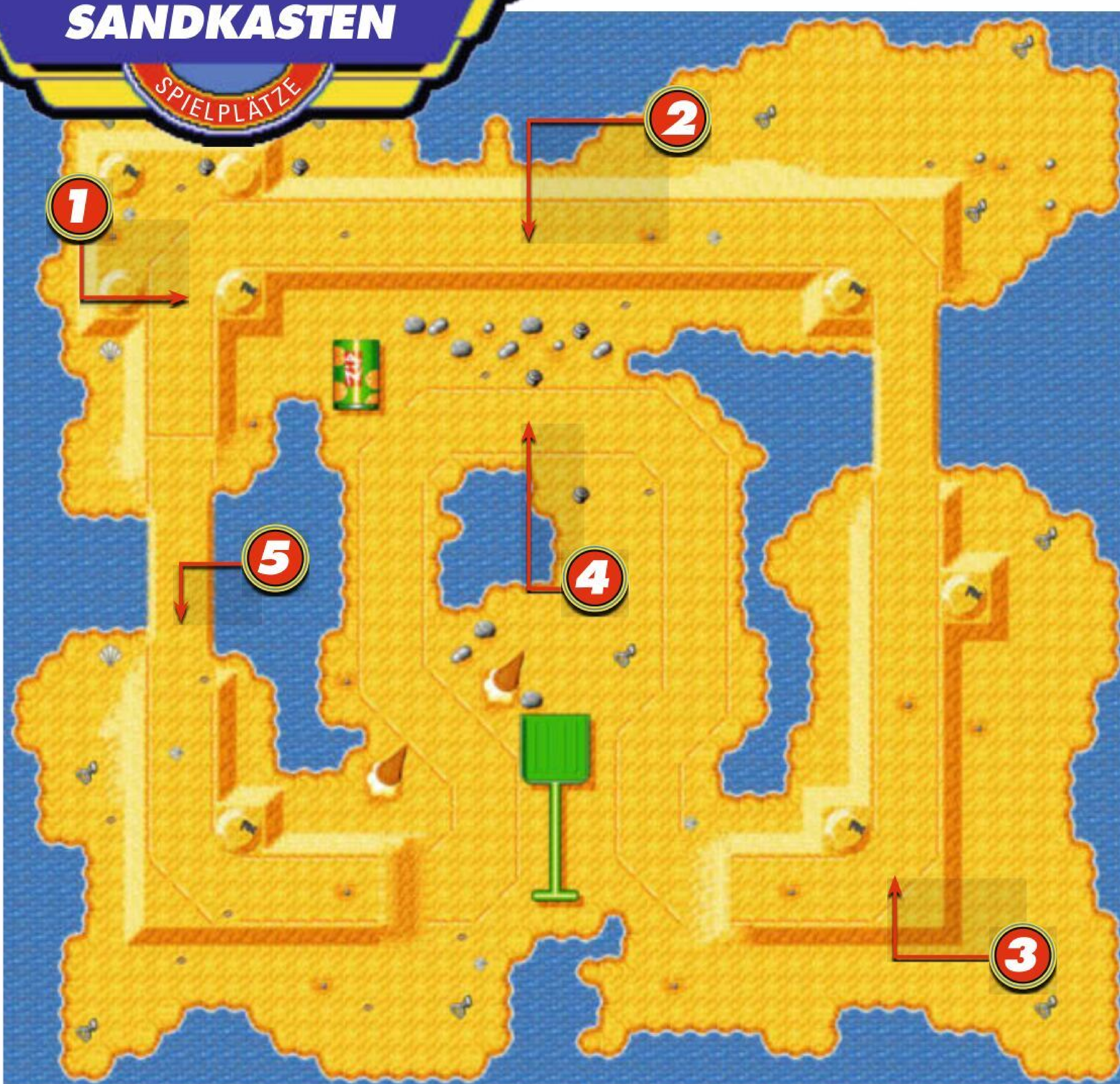
»WIR WAREN ALLE ZIEMLICH BEGEISTERT, BESONDERS WEGEN DER HUNGRIGEN NILPFERDE.«

COLIN NICHOLLS

Die Kritiker beschrieben *World Series* als eine würdige Fortsetzung der Reihe. Der Titel fand sich 2017 schnell auf den Spitzenplätzen der Charts wieder: 26 Jahre nach dem Erstling auf NES war die Begeisterung für das Spielkonzept also ungebrochen.

Paul Perrott, der Schöpfer des NES-Originals, hat die Branche zwar schon vor langer Zeit verlassen: „Es war mein erster Job und er war sehr cool, aber ich bin weitergezogen", sagt uns Paul mit einem Hauch Wehmut in der Stimme. „Ich habe

SANDKASTEN



1 Driftet gleich nach der Startlinie nach rechts und schiebt dabei möglichst viele Rivalen von der Strecke, um in eine gute Position zu kommen.

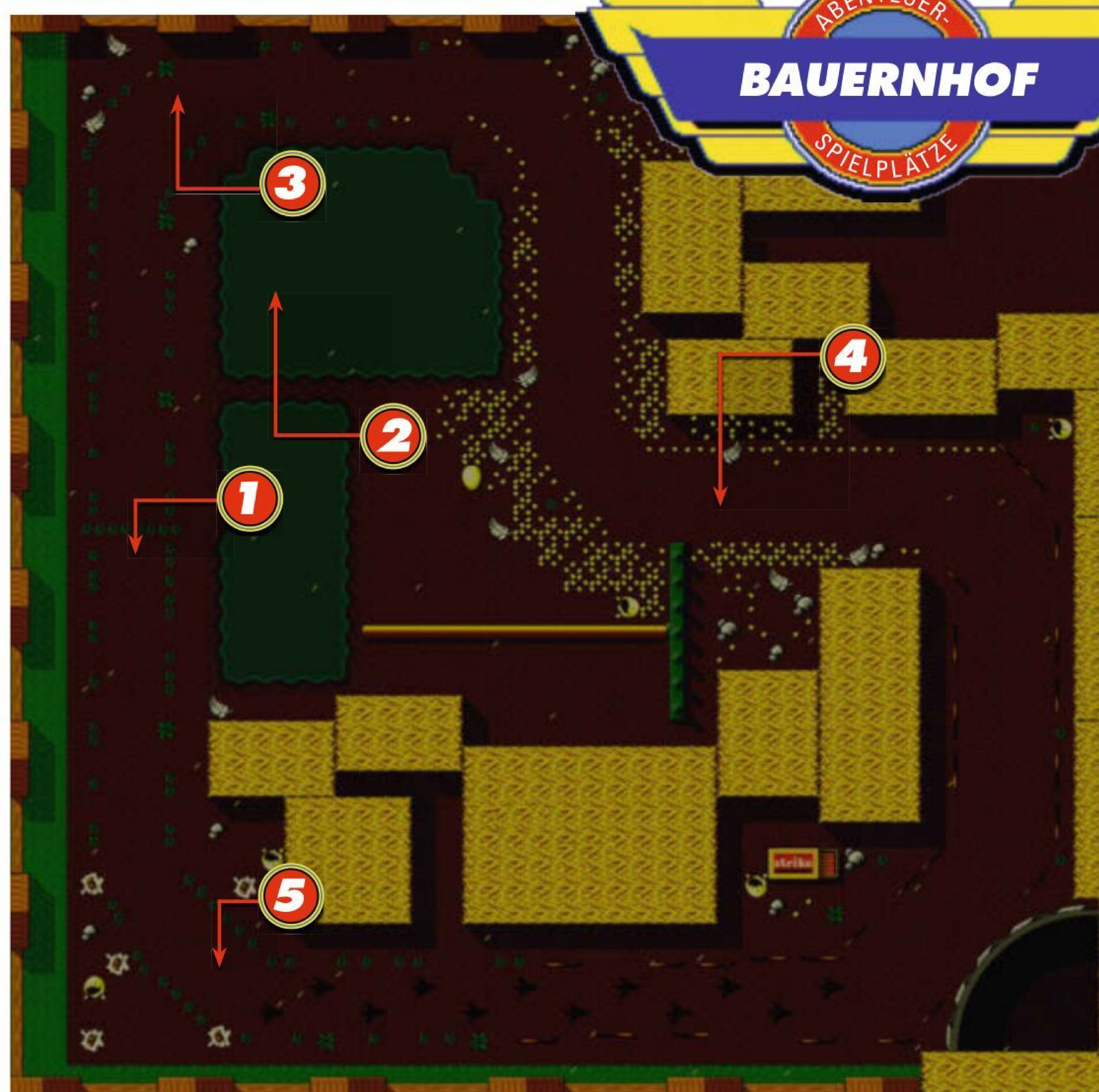
2 Brettert über die Gerade und driftet durch die Rechtskurve. Bleibt auf der folgenden Geraden in der Mitte – es wird eng!

3 Schleudert durch die nächste Kurve und bleibt langsam, da die folgende Biegung die Haarnadelkurve in der Mitte einleitet.

4 Bei den 45-Grad-Schleifen der Haarnadelkurve müsst ihr sparsam beschleunigen, sonst geratet ihr ins Gelände.

5 Genau wie die Gegengerade hat die Zielgerade eine Engstelle, deren Seiten gerne vom Wasser überspült werden.

BAUERNHOF



1 Bringt gleich zu Beginn ein paar Schüsse an, aber denkt daran: Getroffene Fahrzeuge drehen sich und sollten gemieden werden.

2 Bleibt von den Tümpeln weg, dort kann sogar ein Panzer versinken! Die Abkürzung kann schlimme Folgen haben.

3 Besonders Panzer können gut um die ersten Kurven driften. Fahrt zickzack, falls jemand von hinten angreift.

4 Bleibt in der S-Kurve so nahe wie möglich an den Strohballen. Vermeidet aber jede Kollision, so gut es geht.

5 Bleibt knapp neben der Strecke, direkt unterhalb der Strohballen. So könnt ihr die Kurve so eng wie möglich nehmen.



» [PC] In *World Series* können vier Spieler lokal und noch mehr online gegeneinander antreten.

es seit damals nie wieder gespielt. Aber ich glaube, dass es auf jeden Fall eine neue Spielmechanik im Multiplayer eingeführt hat, nämlich dass man verliert, indem man vom Bildschirm gedrängt wird. Das gibt es heute immer noch. Heute treffe ich 18- oder 19-jährige Kinder, die wissen, was *Micro Machines* ist – das erfüllt mich mit Stolz. Es scheint also in irgendeiner Ruhmeshalle angekommen zu sein.“ *



Kirby Super Star

BYE-BYE, MARIO!



» PUBLISHER: NINTENDO
» ERSCHIENEN: 1996
» HARDWARE: SUPER NINTENDO SYSTEM

Von Michael Hengst

Okay, der Titel stimmt nur halb. In Europa wurde dieser Klassiker unter dem Namen *Kirby's Fun Pack* veröffentlicht. Aber Namensänderung hin oder her: Protagonist und Namensgeber des Spiels ist der berühmte knuffige rosafarbene Ball mit knubbeligen Füßen, der mittlerweile zur ersten Heldengarde Nintendos gehört. Wer braucht schon einen dicken Klempner mit Bart, wenn es ein fluffiger Ball im Niedlich-Look auch tut!

Dabei war das putzige Kerlchen völlig ungeplant. Das 1980 gegründete, unabhängige (wenn auch eng mit Nintendo verbandelte) japanische Entwicklerstudio HAL – kurz für Halken Laboratory, Inc. – entwarf Anfang der 90er ein neues Jump-and-run für den Game Boy. Der finale Held des Spiels stand noch nicht fest, also bastelten die Macher vorerst einen Platzhalter für das Spiel: Kirby. Der wuchs den Entwicklern jedoch so ans Herz, dass er einfach blieb. Seine unverwechselbare rosa Farbe verdankt er seinem Schöpfer Masahiro Sakurai, weil der sich am Ende gegen die Meinung von Nintendos Chefdesigner Shigeru Miyamoto durchsetzte. Der wollte Kirby nämlich in Gelb.

Sein spielerisches Debüt lieferte Kirby 1992 mit besagtem Game-Boy-Spiel *Kirby's Dream Land*. Das Erstlingswerk mit dem elastischen Alien des Planeten „Pop Star" wurde mit über fünf Millionen verkauften Einheiten so erfolgreich, dass mehr als 30 Kirby-Spiele die Folge waren. Jüngster Streich ist *Kirby und das vergessene Land* für die Nintendo Switch.

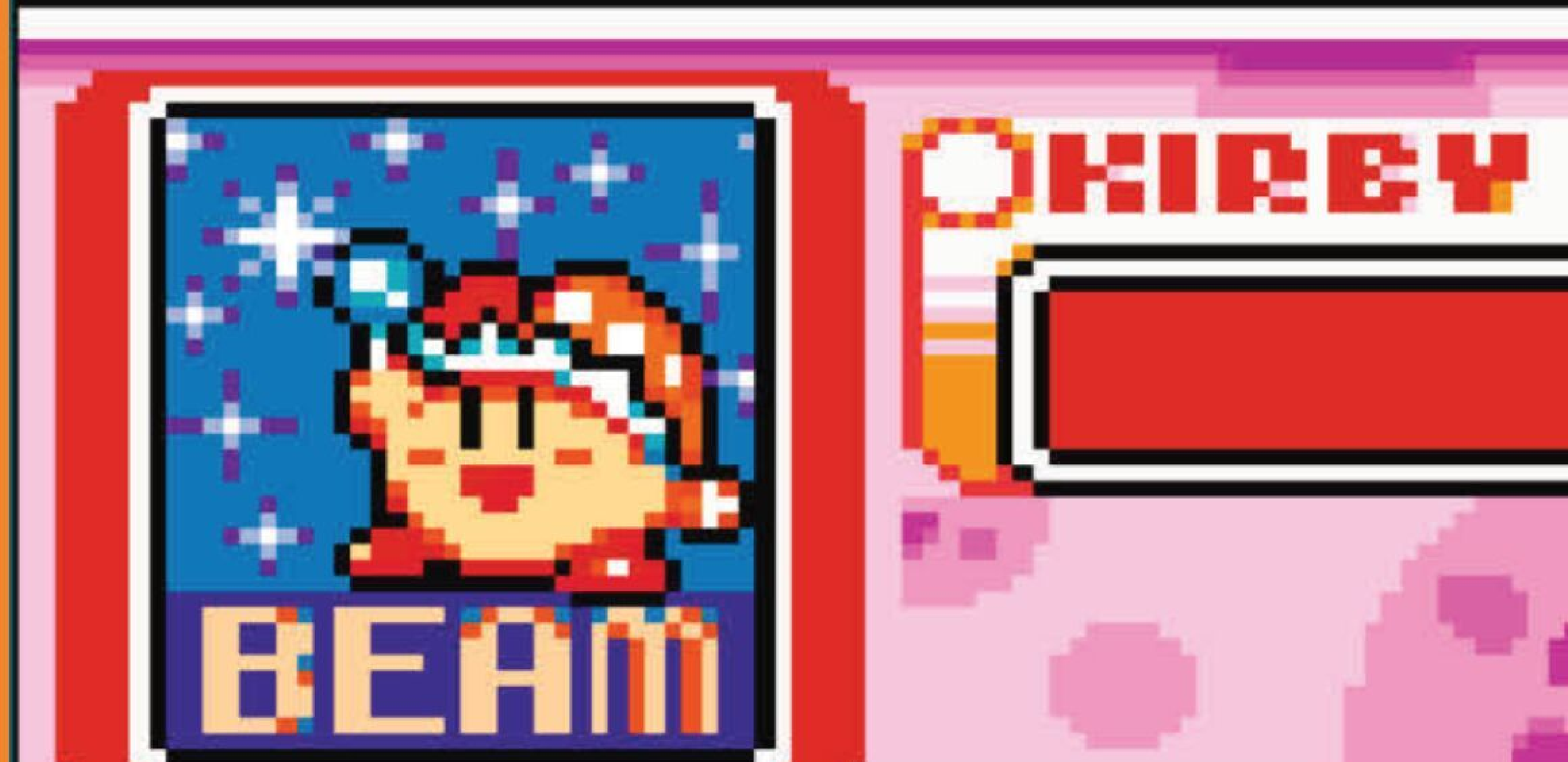
1996 erschien das von mir vorgestellte *Kirby Super Star* (oder eben *Fun Pack*). Das Modul enthält neben sieben klassischen, teilweise zu Spielbeginn noch gesperrten Jump-and-runs auch noch zwei direkt anwählbare Mini-Games. Darin spendierten die Entwickler dem rosigen Klops noch ein paar besondere Finessen.

Kirby kann wie gewohnt hüpfen und Feinde einsaugen, um deren Fähigkeiten anzunehmen. Über ein Dutzend Fähigkeiten darf Kirby adaptieren, um seinen Level-Gegnern oder den Bossen ordentlich zuzusetzen. In *Kirby Super Star* kann Kirby einen Teil seiner Kraft einsetzen und einen kleinen Helfer beschwören, der entweder von einer KI oder sogar von einem zweiten Spieler gesteuert wird. Sozusagen ein früher Koop-Modus.

Die Levels sind alle quietschbunt und strotzen nur so vor Feinheiten, Gegnern und Geheimgängen. Kein Wunder, dass angesichts der spielerischen Vielfalt *Kirby Super Star* sowie dessen *Ultra*-Remake für den Nintendo DS bisher als Krone der Kirby-Schöpfung gelten.

Und was ist mein Wiederspiel-Erlebnis? So spaßig und spannend die Sammlung im Jahr 1996 auch war, der Zahn der Zeit geht an *Super Star* nicht vorbei. Mechanisch und optisch ist das Spiel nun mal ein Kind der 90er Jahre, der nostalgische Spielspaß währt nur kurz. So sehr ich auch die Designentscheidungen, die putzige Grafik, die saubere Steuerung und feschen Boni bewundere, *Kirby's Fun Pack* hat seine besten Jahre hinter sich. Wer auf niedliche und rosafarbene Aliens steht (so wie ich!), aber Bonbon-Optik lieber in 3D als in verpixeltem 2D sehen will und moderne Adaptionen beliebter Spielelemente genießt, ist mit dem späten 3D-Debüt *Kirby und das vergessene Land* (2022) für die Switch besser bedient. *






KIRBY
SUPER STAR
© 1995, 1996 HAL Laboratory, inc.


SCORE: 3580
×03



JAMES ROLFE

Als Angry Video Game Nerd lässt James Rolfe kein gutes Haar an den aus seiner Sicht schlechtesten Videospielen, seine Comedy-Reihe ist voller Ausraster und Obszönitäten. Gemeinsam blicken wir auf mittlerweile über 200 Folgen zurück.

Auf YouTube tummeln sich viele Videospielkritiker, die gleichzeitig lustig sein wollen. James Rolfe ist einer der wenigen, dem dieser Spagat auch gelingt. In der Rolle des Angry Video Game Nerds befasst er sich seit nunmehr 16 Jahren mit den langweiligsten und schlechtesten Videospielen aller Zeiten. James startete die Reihe ursprünglich als Hobbyprojekt, um sich mit seinen Freunden über den einen oder anderen miesen Titel lustig zu machen. Seitdem hat sich viel getan: Das Angry-Video-Game-Nerd-Universum zählt inzwischen einen Spielfilm, zwei Hüpfspiele im Retro-Stil und mehr als 200 YouTube-Videos.



» Hier dreht sich alles um miese Videospiele.

RG: Wie war es für dich, die 200. Folge von „Angry Video Game Nerd" zu produzieren?
JR: Es war extrem aufwendig. Ich wollte mich mit allen Spielen des Publishers LJN beschäftigen – insgesamt 67 Titel. Ein gutes Drittel hatte ich immerhin schon in vorherigen Videos thematisiert, sodass ich mit Rückblenden arbeiten konnte. Dennoch hat es sehr lange gedauert, bis das Drehbuch stand. Jedes Spiel sollte kurz angeschnitten werden. Darüber hinaus habe ich eine übergreifende Handlung in die Episode integriert: Der Nerd merkt im Lauf der Zeit, dass es gar nicht so einfach ist, ein Videospiel zu entwickeln. Ich finde, am Ende ist es eine würdige Jubiläumsfolge geworden. LJN ist schließlich auch so was wie der Erzfeind der Nerds.

RG: Warum hält sich deine Serie schon so lange?
JR: Ich weiß es nicht. Der Entertainer in mir sagt seit 16 Jahren: „Mach weiter." Und meinen Fans scheint weiterhin zu gefallen, was ich mache. YouTube hat sich mit der Zeit stark verändert. Zum Glück nimmt mir Screenwave *[ein amerikanisches Medienunternehmen, Anm. d. Red]* alle geschäftlichen Themen ab. So muss ich mich nicht um all das kümmern und kann mich auf den kreativen Teil konzentrieren. Aber, um auf die Frage zurückzukommen: Ich weiß nicht, warum sich die Reihe so lange gehalten hat. Im Endeffekt tue ich das, was ich tue.

RG: Wie viel Zeit steckst du jeden Tag in „Angry Video Game Nerd"?
JR: Die Serie ist seit Jahren mein Fokus. Es sind die beliebtesten Videos von mir und damit bestreite ich auch den Lebensunterhalt für meine Familie. Ich versuche aber auch, kleinere Projekte einzuschieben. 2020 habe ich den Horror-Kurzfilm „The Head Returns" veröffentlicht. 2021 habe ich an einigen witzigen Musikvideos für Rex Viper gearbeitet.



» ***Friday the 13th*** **für NES ist nahezu unspielbar – eine schmerzhafte Erfahrung für den Nerd.**

RG: Du beschäftigst dich mit den miesesten Spielen auf dem Markt. Was hält dich da bei der Stange?
JR: Es ist einfach Teil meines Jobs. Damit keine Langeweile den Zuschauern und bei mir aufkommt, lasse ich immer wieder frische Ideen in meine Videos einfließen. Das Video zu *SwordQuest* ist zum Beispiel wie eine Geschichtsstunde. Andere Folgen gehen mehr in Richtung Action – beispielsweise das Video zu *Bugs Bunny's Crazy Castle*. Dann gibt es die nostalgischen Folgen zu *Earthbound* oder *Majora's Mask*. Oder Folgen mit Gastauftritten – ich nenne mal *Home Alone* – und die übertrieben witzigen Videos, zum Beispiel zu *Big Rigs* und *Hong Kong 97*. Nicht zu vergessen sind die Videos, in denen ich mich auf eine bestimmte Konsole konzentriere. Solange ich immer wieder neue Ansätze ausprobieren kann, bleibt meine Arbeit spaßig.

Fotos: © John Depasquale Photography



» Der Entertainer in mir hält mich dazu an, weiterzumachen. Mich motiviert es ungemein, dass die Fans meine Arbeit wertschätzen. «

JAMES ROLFE

» James Rolfe in seinem Keller, wo er allerlei Videospiel-Klassiker aufbewahrt.

Auf dem Sofa mit ...

AUSGEWÄHLTE TITEL

- **CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST** [SPIELVERÖFFENTLICHUNG 1987, AVGN-VIDEO-VERÖFFENTLICHUNG 2004] NES
- **DR. JEKYLL & MR. HYDE** [1988, 2004] NES
- **FRIDAY THE 13TH** [1989, 2006] NES
- **POWER GLOVE ACCESSORY** [1989, 2006] NES
- **ATARI 5200 CONSOLE** [1982, 2007] ATARI
- **BUGS BUNNY'S BIRTHDAY BLOWOUT** [1990, 2007] NES
- **TEXAS CHAIN SAW MASSACRE** [1983, 2007] ATARI 2600
- **SUPERMAN 64** [1999, 2008] NINTENDO 64
- **HOTEL MARIO** [1994, 2008] PHILIPS CD-I
- **ATARI JAGUAR CONSOLE** [1993, 2009] ATARI
- **PLUMBERS DON'T WEAR TIES** [1993, 2009] 3DO
- **BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE** [1989, 2009] NES, DIVERSE
- **SWORDQUEST** [1982, 2010] ATARI 2600
- **ACTION 52** [1991, 2010] NES, MEGA DRIVE
- **CHEETAHMEN** [1991, 2010] NES
- **ROB THE ROBOT ACCESSORY** [1985, 2011] NES
- **NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIP CARTRIDGE** [1990, 2011] NES
- **GHOSTS 'N GOBLINS** [1985, 2012] NES, DIVERSE
- **TOXIC CRUSADERS** [1992, 2013] NES, GAME BOY, MEGA DRIVE
- **ALIEN 3** [1992, 2013] SNES, MEGA DRIVE
- **BIG RIGS: OVER THE ROAD RACING** [2003, 2014] WINDOWS
- **ET: THE EXTRA TERRESTRIAL** [1982, 2014] ATARI 2600
- **CRAZYBUS** [2004, 2014] MEGA DRIVE
- **MARY-KATE AND ASHLEY "GET A CLUE"** [2000, 2014] GAME BOY COLOR
- **SECRET SCOUT** [1991, 2014] NES
- **DARKWING DUCK** [1992, 2015] TURBOGRAFX-16
- **MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO** [1997, 2015] DREAMCAST
- **SEGA ACTIVATOR ACCESSORY** [1993, 2016] SEGA MEGA DRIVE
- **SONIC THE HEDGEHOG** [2006, 2017] XBOX 360
- **STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI** [1997, 2017] PLAYSTATION
- **EARTHBOUND** [1994, 2018] SNES
- **DRAKE OF THE 99 DRAGONS** [2018, 2018] XBOX, WINDOWS
- **HOME ALONE** [1991, 2018] NES, VARIOUS
- **PEPSIMAN** [1999, 2019] PLAYSTATION
- **JURASSIC PARK: TRESPASSER** [1998, 2019] WINDOWS
- **RAID 2020** [1989, 2020] NES
- **ECCO THE DOLPHIN** [1992, 2020] MEGA DRIVE, DIVERSE
- **CORPSE KILLER** [1994, 2021] SEGA CD
- **PANASONIC 3DO CONSOLE** [1993, 2021]
- **THE ROCKETEER** [1991, 2021] NES, SNES, DOS



» Sehr selten und sehr schlecht: *The Town With No Name.*

RG: Was macht den Angry Video Game Nerd für die Fans aus?
JR: Da kommt, glaube ich, einiges zusammen. Manchmal ist der Charakter bodenständig – dann erzähle ich von meinen Kindheitserinnerungen an ein Spiel. Aber die Figur ist auch unterhaltsam, wenn sie ausflippt, sich wie ein Idiot verhält und alles völlig aus dem Ruder läuft. Es gibt zahlreiche Slapstick-Elemente, Witze und Lacher; aber ich will immer auch einen gewissen Grad an Information über das Spiel bieten. Wenn ich meine Fans nach ihrer Lieblingsfolge oder ihrem Lieblingsmoment frage, unterscheiden sich ihre Antworten stark.

RG: Was treibt dich an, die Serie immer weiterzuführen?
JR: Mir macht es einfach Spaß, die Drehbücher zu schreiben und dann auch umzusetzen. Ich darf mich jeden Tag über Videospiele beschweren – es gibt sicherlich schlimmere Jobs! Wenn ich eine neue Folge schreibe, lese ich mir den Text immer wieder vor und überarbeite ihn, bis er sich natürlich anhört. Welche Textstellen will ich schreien, wo ist der Nerd ruhiger? Der Ton macht die Musik. Ich weiß nicht so genau, was mich antreibt. Aber ich weiß, dass es Leute gibt, die sich meine Videos gerne anschauen.



» Im Video zu *Ecco the Dolphin* versucht sich der Nerd in Rolling-Rock-Bier zu ertränken.

RG: Gibt es ein Spiel, mit dem du dich nicht beschäftigen würdest, oder wo du glaubst, dass du kein spaßiges Video zustande bringen würdest?
JR: Manchmal überrasche ich mich selbst. Ich hätte zum Beispiel nicht damit gerechnet, dass ich so viel zu *Plumbers Don't Wear Ties* oder *Big Rigs* erzählen kann. Es findet sich aber immer ein interessanter Aufhänger. Ich kenne mich beispielsweise überhaupt nicht mit Sportspielen aus, aber genau das wird dann eben zum zentralen Thema. Es ist manchmal einfach lustiger, wenn der Nerd keine Ahnung hat. Er muss nicht immer Experte sein.

RG: Haben sich schon mal Entwickler bei dir gemeldet, die an den Spielen in deinen Videos beteiligt waren?
JR: Überraschenderweise haben sich bislang nur wenige Entwickler gemeldet, und niemand von denen war sauer. Meist sind so viele Leute an einem Spiel beteiligt, dass man die Qualität nicht an einer Person festmachen kann. Es gab auch ein paar Gastauftritte in meinen Videos. Zum Beispiel war Howard Scott Warshaw *[ehemaliger Atari-Mitarbeiter, Anm. d. Red.]* in meinem *ET*-Video dabei oder Seamus Blackley von DreamWorks Interactive im Video zu *Jurassic Park: Trespasser*.



» James besitzt eine beeindruckende Sammlung alter Spiele und Konsolen.



» Im *Fester's Quest*-Video spielte James jedes Mitglied der Addams-Family.



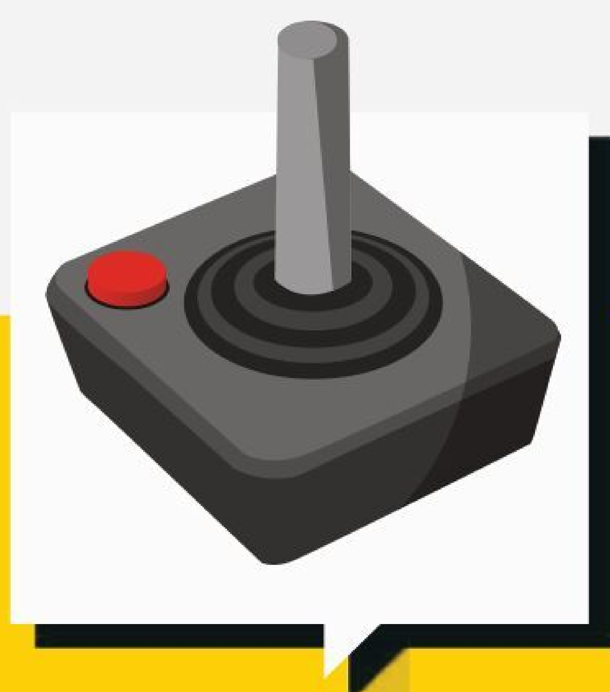
»Ich habe einen Bachelor-Abschluss, die Serie auf YouTube hat mir aber mehr Türen im Leben geöffnet.«
JAMES ROLFE

» James griff den Mythos um das Arcade-Spiel *Polybius* auf und inszenierte das Ganze als Horror-Story.

RG: Der Angry-Video-Game-Nerd-Film muss etwas ganz Besonderes für dich gewesen sein.
JR: Der Film ist eine Hommage an B-Movies, angereichert mit Videospieleinflüssen und Verschwörungstheorien. Wir haben den UFO-Absturz von Roswell mit dem Begräbnis von *E.T.* in der Wüste von New Mexico verknüpft. Der Film hat alle Elemente zusammengebracht, die ich liebe. Ich bin stolz auf das Endergebnis, aber der Weg dahin war steinig. Für eine Indie-Produktion hatten wir uns sehr viel vorgenommen. Es sollte ein Sommer-Blockbuster werden mit einem Bruchteil des Budgets. Rückblickend betrachtet bin ich überrascht, dass wir den Film überhaupt umgesetzt haben. Umso besser war dann das Gefühl, den Film in einem vollen Kino zu sehen. Die Zuschauer haben an den richtigen Stellen gelacht. Es war großartig!

RG: Werden wir jemals eine Fortsetzung sehen?
JR: Nein, außer es ist ein Animationsfilm. Mein Fokus liegt momentan auf einem Horror-Streifen. Der wird noch aufwendiger, aber auch ernster als der Film rund um den Angry Video Game Nerd werden.

RG: *Angry Video Game Nerd Adventure* und *Angry Video Game Nerd Adventure II: ASSimilation* dürften weitere Meilensteine deiner Karriere gewesen sein. Wie warst du bei der Entstehung der Spiele beteiligt?
JR: Nun, ich mache Videos und wollte eigentlich nie in die Spieleentwicklung einsteigen. Aber als ich das Angebot erhalten habe, war ich natürlich angetan. Ich bin froh, dass die Spiele gut bei den Fans angekommen sind. Freakzone Games und Screenwave haben einen guten Job gemacht. ▶



DIE BESTEN DER SCHLECHTEN

James wählt die prägendsten Folgen von AVGN aus.



R.O.B. THE ROBOT
FOLGE 100, ERSCHIENEN 2011
■ Der NES-Roboter R.O.B. war gerade einmal mit zwei Spielen kompatibel. In diesem Video mimt er den Bösewicht, dem der Nerd den Garaus machen muss. James erklärt: „Dieses Video weicht etwas von der Norm ab, da der Nerd hier schlechte Videospiele gegen R.O.B. verteidigt."



EARTHBOUND
FOLGE 156, ERSCHIENEN 2018
■ Diesmal begibt sich der Nerd auf eine Reise in sein Unterbewusstsein. Es ist eine komplexe Folge für ein komplexes Videospiel. „*Earthbound* ist ein derart umfangreicher Titel, dass er ein vielschichtiges Video mehr als verdient hat", findet James.



BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE
FOLGE 75, ERSCHIENEN 2009
■ Bugs Bunny und der Nerd geraten aneinander. Der Grund: der unglaublich öde Nachfolger des NES-Titels *Bugs Bunny's Birthday Blowout.* James ist der Meinung, dass dieses Video den besten Slapstick-Humor der ganzen Reihe enthält.



GAME-BOY-ZUBEHÖR
FOLGE 147, ERSCHIENEN 2017
■ Der Game Boy wurde mit zahlreichen Peripheriegeräten betraut, darunter die Bildschirmbeleuchtung Light Boy oder die Game Boy Camera mit ihrem eigenen Drucker. „Dieses Video sollte dokumentieren, wie verrückt das Game-Boy-Zubehör mitunter doch war", gibt James zu verstehen.



HOME ALONE
FOLGE 164, ERSCHIENEN 2018
■ Filmumsetzungen sind meist ein gefundenes Fressen für James. Die *Home Alone*-Spiele riefen sogar Macaulay Culkin auf den Plan, der zusammen mit dem Nerd kräftig über die Titel herzog. „Es war superspaßig, diese Folge gemeinsam mit ihm anzugehen", findet James.

Auf dem Sofa mit ...

BEKANNTE GESICHTER

Wer ist sonst noch an den Videos von James beteiligt?



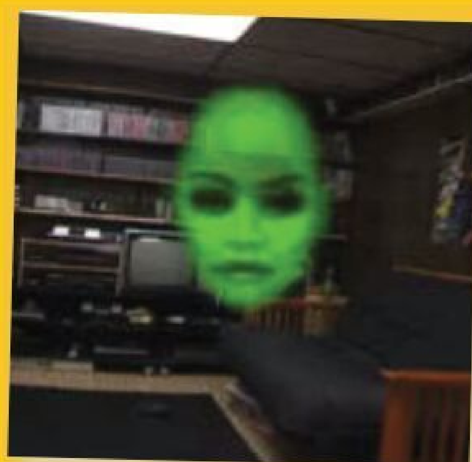
MIKE MATEI

■ James' alter Freund Mike Matei hat schon zahlreiche Auftritte verzeichnet, meist jedoch versteckt hinter einer Halloween-Maske oder stark geschminkt. Er hat einige denkwürdige Bösewichte verkörpert – beispielsweise Freddy Krueger und den Joker. Auch mimt er den berüchtigten Motherfucker Mike in der Brettspielserie *Board James*. Mike war eine treibende Kraft hinter der „Angry Video Game Nerd"-Idee.



KYLE JUSTIN

■ Kyle Justin hat einen elementaren Beitrag zur Serie geleistet. Der Gitarrist und Sänger hat den Titelsong komponiert, der die Zuschauer zu Beginn eines jeden Videos auf die vernichtenden Spielekritiken samt vieler Ausraster einstimmt.



SKYLAR

■ Die verbuggten Weltraum-Shooter *Cybermorph* und *Battlemorph* für Atari Jaguar haben einen bleibenden Eindruck beim Nerd hinterlassen – oder besser Skylar, die KI, die die Spieler in den Titeln begleitet. Immer wenn der Nerd mit einem Objekt zusammenstößt, fragt sie: „Wo hast du fliegen gelernt?" Den Nerd treibt das so weit, dass er Skylar mit einem NES Super Scope erledigt. Sie verzeichnet auch Auftritte in anderen Videos.



SHIT PICKLE

■ Wie ein vulgärer Groot kann diese Zeichentrickfigur nur ihren Namen aussprechen. Sie taucht dann auf, wenn es um das Schlechteste vom Schlechten geht. Dazu gehören zum Beispiel die NES-Spiele *Master Chu and the Drunkard Hu* und *Action 52*. James und Mark Mattei haben die Figur erfunden, die sich inzwischen zum Liebling der Fans gemausert hat.



▶ **RG: Glaubst du, du wirst irgendwann deiner Rolle als Angry Video Game Nerd überdrüssig?**

JR: Ich kann mir vorstellen, dass ich irgendwann weniger Videos drehen werde. Aber ich werde in nächster Zeit nicht komplett damit aufhören. Nicht, wenn ich weiterhin so treue Fans habe. Außerdem müsste ich mir dann einen neuen Job suchen, und dafür macht es mir einfach zu viel Spaß. Es wird also schwer, davon loszukommen. Dennoch will ich mich künftig auch auf andere Sachen konzentrieren, vor allem meine Filmideen.

RG: Wenn du irgendwann doch komplett mit dem Charakter abschließen willst, wie kann man sich das Ende vorstellen?

JR: Es gibt bereits einige Folgen, die man als Ende der Reihe hätte nutzen können, zum Beispiel die *R.O.B.*-, *Mega Man*- und *200*-Videos. Ich orientiere mich an der *Rocky*-Reihe: Jeder Film kann der letzte sein, aber die Macher finden immer wieder einen Dreh, um doch noch weiterzumachen. Wenn das Ende von „Angry Video Game Nerd" bevorsteht, werde ich das verkünden. Ich weiß aber nicht, wann das sein wird.

RG: Hat dir deine Video-Reihe bestimmte Türen im Leben geöffnet?

JR: Ich habe einen Bachelor-Abschluss, aber die YouTube-Serie hat mir deutlich mehr ermöglicht. Allein dass ich so viele treue Fans habe, beeindruckt mich. Außerdem kann ich nun viele meiner kreativen Ideen ausleben, der erwähnte Kinofilm ist nur ein Beispiel. Für mich ist es ein großes Geschenk, dass ich Menschen eine Freude mit meinen Videos bereiten kann.

> »Ich liebe es, kreativ zu sein – ganz egal, ob es ein Horrorfilm oder ein Musikvideo ist.« JAMES ROLFE

RG: Wie sehen deine anstehenden Filmpläne aus?

JR: Als Nächstes steht mein Horrorfilm auf dem Programm. Es wird wohl ein Kurzfilm werden. Ich habe aber noch viele andere Ideen. Sie alle sind etwas weniger verrückt als der Film um den Angry Video Game Nerd.

RG: Hast du Lehren aus deiner Video-Serie gezogen, die dir bei den Filmprojekten geholfen haben?

JR: Es ist eigentlich andersherum: Meine Filmerfahrung hat mir sehr bei der Video-Reihe geholfen.



» Mit dem Power Glove verzweifelt der Nerd an *Castlevania* für NES.



» Gegen R.O.B. greift der Nerd auf Nintendos Power Pad und Super Scope zurück.



» James schaut sich das komplette Spieleangebot des Virtual Boy an.



» Der Nerd nimmt kein Blatt vor den Mund, wenn er Spiele kritisiert.



» [PC] Es gibt zwei *Angry Video Game Nerd*-Spiele.

RG: Deine Liebe für Horror-Streifen ist offensichtlich. Wie hat dich das beeinflusst?
JR: Im Laufe der Zeit habe ich viele Horror-Elemente in die Serie einfließen lassen. Mein Highlight ist das Video zu *Polybius*, das den Stil eines Amateurvideos pflegt.

RG: Wie kann man sich den Entstehungsprozess einer Folge von „Angry Video Game Nerd" vorstellen?
JR: Zuerst setze ich mich mit dem Spiel auseinander und mache mir Notizen. Daraus entsteht dann ein Drehbuch. Der Ablauf ist für mich inzwischen zur Routine geworden. Geht es an den Schnitt, habe ich tatkräftige Unterstützung. So kann ich mich direkt auf die nächste Folge konzentrieren.



» James widmet sich den Sportspielen für Atari 2600, obwohl er dem Genre nichts abgewinnen kann.



» Die 200. Folge drehte sich um die Spiele von LJN. Mit dabei: der SNES-Plattformer *Cutthroat Island*.

RG: Wer sind die Leute, die dich bei deiner Arbeit unterstützen?
JR: Im Lauf der Jahre haben sich unzählige Menschen an „Angry Video Game Nerd" beteiligt – sei es vor der Kamera oder im Hintergrund. Mike Matei und Kyle Justin haben sicherlich den größten Beitrag geleistet. Sie sind gute Freunde von mir und unterstützen mich, wo sie können. Darüber hinaus helfen mir die Produzenten Justin Silverman und Kieran Fallon sowie das Team von Screenwave. Sie halten mir den Rücken frei und ermöglichen es mir, dass ich mich auf den kreativen Teil konzentrieren kann.

RG: Wir müssen fragen: Wie kamst du auf die Idee für Shit Pickle?
JR: Mike und ich haben sie uns ausgedacht. Sie war einfach nur ein Witz ohne größere Bedeutung – bleibt aber im Kopf, auch wenn sie keine große Rolle in der Serie spielt.

RG: Du hast eine ziemlich beeindruckende Spielesammlung. Wo hast du die her?



» Das Video zu *Vegas Stakes* drehte James vor dem Kasino-Hotel Caesar's Palace in Las Vegas.

GASTAUFTRITTE

James hatte auch einige Stars in seinen Videos mit dabei.



■ Im Laufe der Zeit haben einige bekannte Persönlichkeiten die Videos von James bereichert. Zum Beispiel war der Filmemacher und Gründer von Troma Pictures, Lloyd Kaufman, im Video zum NES-Spiel *Toxic Crusaders* vertreten. Der Titel basierte auf der gleichnamigen Zeichentrickserie, die sich wiederum an Kaufmans Film „The Toxic Avenger" orientierte. Im Video zum Xbox-Reinfall *Life of Black Tiger* war Gilbert Gottfried vertreten. Dieser verkörperte den Spieldesigner Fred Fuchs, dessen Wege sich mit dem Angry Video Game Nerd im asiatischen Dschungel kreuzen. Macaulay Culkin war dabei, als der Nerd sich mit allen *Home Alone*-Spielen für NES und SNES beschäftigte. Auch der eine oder andere Entwickler war mit von der Partie: So ist Seamus Blackley im Video zu *Jurassic Park: Trespasser* zu sehen. Dort mimt er den Bösewicht, der den Nerd auf einer Insel voller Dinosaurier gefangen hält.

JR: Einige Spiele stammen von meinen Fans, andere habe ich auf Ebay gekauft. Ich bin aber nicht mehr darauf aus, meine Sammlung zu vergrößern; mein Keller ist voll.

RG: Wie wird es mit Angry Video Game Nerd künftig weitergehen?
JR: Wer weiß schon, was mir noch einfällt. Ich habe mit der Zeit viele Wege gefunden, um mich mit Videospielen zu beschäftigen. Dazu gehören inzwischen auch Musikvideos oder Trailer-Parodien wie für *Dr. Jekyll and Mr. Hyde: The Game – The Movie.* *



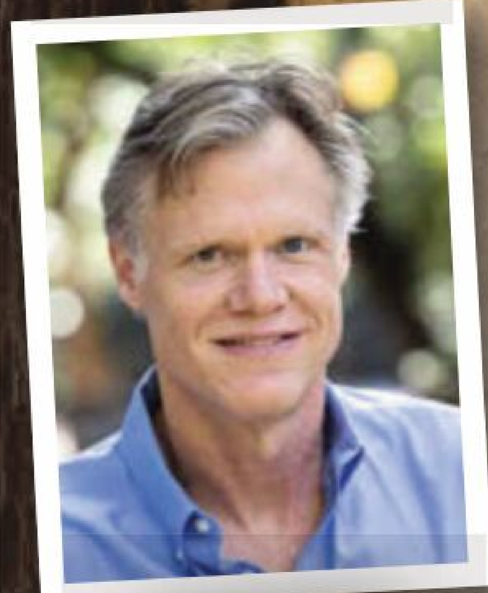
» Auch die Handheld-Titel von Tiger Electronics sind nicht vor dem Nerd sicher.

MAKING OF

DER HERR DER RINGE™
DIE ZWEI TÜRME


HUDSON PIEHL


JASON EPPS


SCOTT EVANS



IM VORFELD DER WOHL MEISTERWARTETEN FILMTRILOGIE ALLER ZEITEN VERSUCHTE STORMFRONT STUDIOS, DAS *HERR DER RINGE*-GEFÜHL GEMÄSS PETER JACKSONS VISION EINZUFANGEN. UNSER RÜCKBLICK GILT ALSO EINEM LIZENZSPIEL, DAS SICH VIEL VORGENOMMEN HATTE.

FAKTEN

» **PUBLISHER:** EA GAMES
» **ENTWICKLER:** STORMFRONT STUDIOS
» **ERSCHIENEN:** 2002
» **SYSTEM:** PS2, DIVERSE
» **GENRE:** ACTION



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

ANDRETTI RACING
SYSTEM: PLAYSTATION, SATURN, PC
JAHR: 1996

LEGEND OF ALAN D'AR
SYSTEM: PS2
JAHR: 2001

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE (IM BILD)
SYSTEM: PC, PS2, XBOX
JAHR: 2004

Für die meisten Fans von Tolkiens literarischem Meisterwerk gibt es zwei Epochen: die Zeit vor Peter Jacksons epischer Filmtrilogie und die Zeit danach. Jeder der drei Filme galt bei seiner Veröffentlichung als Geniestreich, zusammen hauchten sie der Welt von Mittelerde liebevoll Leben ein. „Die Gefährten", „Die zwei Türme" und „Die Rückkehr des Königs" wurden trotz notwendiger Auslassungen aus Sicht der Fans der Buchvorlage gerecht – mehr kann man als Drehbuchschreiber und Regisseur nicht erreichen.

„Der Herr der Ringe" war schon mehrfach als Computerspiel umgesetzt worden, und auch die Neuverfilmung war natürlich ein Anlass für eine weitere interaktive Umsetzung. Und das sogar, bevor auch nur eine einzige Szene gefilmt worden war.

Genau in dieser Situation befand sich Scott Evans von EA Partners um 1999 herum, als der Publisher von den Plänen von New Line Cinema erfuhr, „Der Herr der Ringe" in drei Filme zu verwandeln. „Wir waren große Fans des Buches und der Arbeit von Peter Jackson, deshalb waren wir sofort interessiert", erinnert sich Scott. „Sie haben uns eine Kopie der Drehbücher geschickt, die wir verschlungen haben .Wir waren überwältigt von dem, was wir da lasen, und wollten unbedingt mitmischen. Also haben wir unseren Führungskräften aufgeregt verkündet, dass wir das nächste *Star Wars* für Electronic Arts gefunden hätten."

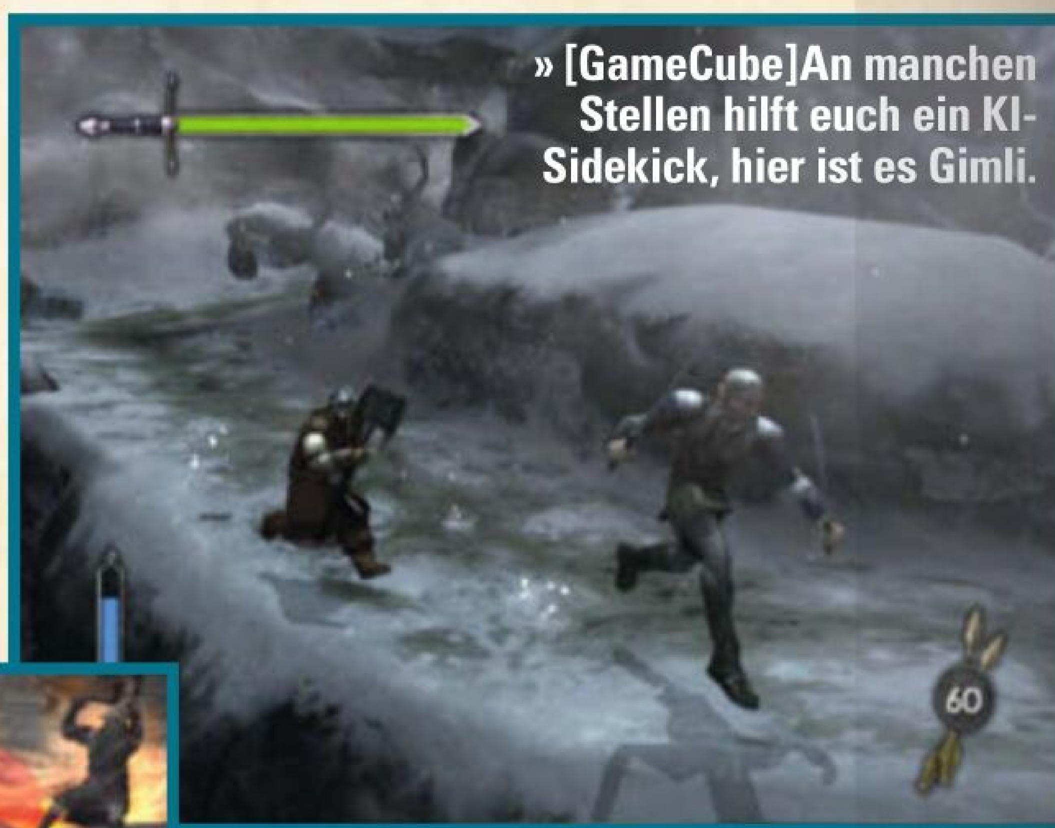
»WIR WAREN GROSSE FANS DES BUCHES UND VON PETER JACKSON UND DESHALB SOFORT INTERESSIERT.«

SCOTT EVANS

Sodann machten sich Scott und Kollegen an die Arbeit und versuchten, einen geeigneten Entwickler für das Spiel zu finden. Sie kamen schließlich auf die Stormfront Studios, ein kalifornisches Studio, das bis dato hauptsächlich für Sportspiele bekannt war. Durch seine jährlichen *Madden*-Portierungen auf den PC, eine Reihe von NASCAR-Spielen für die PlayStation und mehrere Baseballtitel mit Tony-La-Russa-Lizenz hatte es schon eine lange Geschäftsbeziehung zu EA. Es war jedoch die Arbeit des Teams am Action-Rollenspiel *The Legend of Alon D'ar*, das die Aufmerksamkeit von Scott weckte.

Stormfronts späterer Projektleiter von *Die zwei Türme*, Hudson Piehl, erinnert sich: „Zu dieser Zeit hatten wir *The Legend of Alon D'ar* in Entwicklung. Die Technik und den Storytelling-Ansatz fand ich überzeugend. Dieses Projekt, unsere erfolgreichen Sporttitel und auch die räumliche Nähe zum EA-Hauptsitz sprachen für unser Studio." *The Legend of Alon D'ar* wurde von der Presse zurückhaltend aufgenommen, aber jetzt hatte Stormfront Größeres vor. Die offizielle Arbeit an *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* begann ▶


» [GameCube] Frodo (hier authentisch „unsichtbar") kommt auch vor, kann aber nicht gesteuert werden.


» [GameCube]An manchen Stellen hilft euch ein KI-Sidekick, hier ist es Gimli.



» [GameCube] Das Spiel beginnt ganz am Anfang der Filmtrilogie, als Isildur gegen Sauron kämpft.


» [GameCube] Mit Feuerangriffen beschützen wir Frodo.



HERR DER RINGE MINI

EPISCHE RUNDENKÄMPFE AUF DEM GAME BOY ADVANCE.



Die GBA-Version von *Die zwei Türme* findet in einer isometrischen Draufsicht statt. Sie wurde von Griptonite Games geschrieben und ist ein ganz anderes Spiel als das Action-Adventure für PS2, Xbox und GameCube. Zum einen hat diese Version mehr spielbare Charaktere, darunter zusätzlich Frodo, Sam und Gandalf. Bestimmte Ausrüstungsgegenstände können zudem die Chance auf kritische Treffer oder die Verteidigungswerte des Spielers erhöhen.

Aufgrund der begrenzten Steuerungsmöglichkeiten des GBA spielt es sich zwar etwas fummelig, die Motivationskurve stimmt aber. Einen Großteil der Zeit verbringt man damit, von Ort zu Ort zu reisen, Gegenstände zu sammeln und zu kämpfen. Hitpoints füllt man in echter RPG-Manier mit Mana wieder auf. Die Grafik finden wir gut gealtert, Charaktere wie Gandalf sehen großartig aus. Ebenso beeindruckend ist, wie gut Howard Shores Soundtrack adaptiert wurde. Die Melodien sind auch als Chiptune-Sounds aus den bescheidenen Lautsprechern des GBA immer noch sehr gut erkennbar.



WÄHLE DEINEN HELDEN

WIR KÄMPFEN ALS ARAGORN, GIMLI ODER LEGOLAS.







GIMLI

Sein kleiner Wuchs wird durch die Menge an Schaden, die er mit seiner Axt anrichtet, mehr als wettgemacht. Die große Reichweite macht ihn zu einer guten Wahl für den Kampf gegen ganze Gruppen, allerdings solltet ihr seine Waffen zügig aufleveln.

ARAGORN

Als einzig wahrer König der Menschen und Isildurs eigentlicher Erbe bietet Aragorn eine ideale Mischung aus Geschwindigkeit und Muskelkraft. Seine Fähigkeiten mit dem Schwert sind nützlich im Nahkampf, gleichzeitig greift er auch gerne zum Bogen.

LEGOLAS

Mit seiner elfischen Anmut und Genauigkeit ist Legolas dann am gefährlichsten, wenn er Pfeile aus der Entfernung schießt. Zwar sehr schnell, aber nicht sonderlich effektiv sind hingegen seine Angriffe mit zwei langen Messern.



» [GameCube] Viele Figuren ertönen mit ihrer englischen Originalstimme.



» [GameCube] Die Entwickler wussten zu Beginn noch nicht, wie die Wargs im Film aussehen würden.

▶ fast ein Jahr, bevor mit „Die Gefährten" der erste Teil von Peter Jackson in die Kinos kommen sollte. Das führte zu einer kniffligen Situation für Stormfront: Wie macht man ein Spiel, das auf einer Reihe von Filmen basiert, die es noch gar nicht gibt? Das Studio erhielt Zugriff auf bestimmte Filmelemente, darunter das oben erwähnte Drehbuch und die Storyboards – aber das reichte nicht aus, um alles so weit nachzubilden, dass es für Kinobesucher im Spiel wiedererkennbar wäre.

Schnell wurde klar, dass es selbst mit über einem Jahr Vorbereitungszeit unmöglich war, ein Videospiel zeitgleich mit Peter Jacksons Adaption von „Die Gefährten" zu veröffentlichen, weswegen eine Entscheidung getroffen wurde, wie Lead Designer Jason Epps berichtet: „Fortan zielten wir auf die zeitgleiche Veröffentlichung mit dem zweiten Film der Reihe ab."

Dieser zusätzliche Zeitraum ermöglichte Stormfront, Elemente aus „Die Gefährten" und „Die zwei Türme" ins Spiel zu integrieren. Hudson erläutert: „Das gesamte Material, das wir im ersten Jahr erhalten hatten, stammte aus dem ersten Film. Wir wollten das ganze Material nutzen, also wurde das Spiel zu einer Mischung aus beiden Filmen."

Damit ist erklärt, wieso das Spiel trotz des Namens *Die zwei Türme* mit dem Prolog des ersten Films beginnt. Die Ereignisse vor Frodos Reise werden dargestellt, und die Spieler erlernen die Kampfgrundlagen, während sie als Isildur spielen, begleitet von Cate Blanchetts eindringlicher Erklärung aus dem Off, die direkt aus dem Film stammt. Viele Käufer des Spiels hatten erwartet, mit der Verfolgung der Uruk-hais durch Aragorn, Legolas und Gimli zu beginnen, wie es eben der zweite Film macht – diese bombastische Eröffnung inmitten einer epischen Schlacht überraschte und überzeugte.

Spiele mit Filmlizenz hatten traditionell einen schlechten Ruf, doch der Jahrtausendwechsel markierte eine Zeitenwende. Aufgrund der immer größeren Umsätze der Spiele-



» [GameCube] Auch Gandalf taucht auf, ist allerdings nicht spielbar.

branche (die die der Filmbranche mittlerweile übertrafen) waren die Filmstudios bereit, enger als je zuvor mit den Entwicklern zusammenzuarbeiten. Warner Bros. hatte Atari für die Arbeit an *Enter The Matrix* freie Hand gelassen, und das Gleiche gilt für die Zeit von EA und Stormfront bei der Entwicklung von *Die zwei Türme*.

Scott erinnert sich: „Bei unserem ersten Treffen mit Peter Jackson sprach er über seine Lieblingsspiele. Ich erinnere mich, wie er seine Faszination für Tolkiens Beschreibung der Minen von Moria beschrieb – ihn begeisterte die Vorstellung, dass sich eine Person in deren Tiefen verlieren und vielleicht nie wieder herauskommen könnte." Jeder stimmte Jackson zu, dass Moria eine großartige Sequenz im Spiel abgeben würde. Dies führte zu einem Kapitel, in dem die Spieler gegen Legionen endloser Orks und den berüchtigten Höhlentroll antreten, während sie Balins Grab erkunden.

Ganz zufrieden war Hudson mit dem Ergebnis nicht: „Wir mussten mühsam einen Level entfernen, der auf der Balrog-Sequenz in den Minen von Moria basiert. Die Szene war visuell umwerfend und das Grafikteam hat viel Zeit mit dem Balrog verbracht, der auf der PS2 schwierig zu rendern war. Wir alle hatten Mitleid mit den Grafikern, als wir die Sequenz wegen des engen Zeitplans streichen mussten."

»WIR HABEN 2D-SPRITES IM HINTERGRUND VERWENDET, UM DEN EINDRUCK VON GRÖSSE ZU ERWECKEN.«

SCOTT EVANS

Am Ende war das Spiel dennoch eine getreue Umsetzung der ersten beiden Filme. Als Aragorn, Legolas oder Gimli durchpflügen wir in einfachen Hack-and-slay-Kämpfen Horden von Feinden. Die drei Charaktere spielten sich unterschiedlich, zudem konnten mit einem einfachen Level-System neue Fähigkeiten und komplexere Kombos freigeschaltet werden.

Das Spiel beurteilte die Leistungen des Spielers mit Einschätzungen von „brauchbar" bis „perfekt". Auf solche Ideen kam Jason Epps – ähnlich wie Gollum beim Ring der Macht – an den vielleicht unwahrscheinlichsten Orten …

„Ich habe viel *The Addam's Family Flipper* gespielt", verrät er, „und fand es toll, wie ungeübte Spieler sich gut fühlen konnten, indem sie Punkte sammelten, und erfahrenere Spieler ihre Fähigkeiten mit radikal höheren Punktzahlen belegen konnten. Ich wollte den Spieler also immer stärker belohnen, je besser er spielte."

Alle drei Charaktere des Spiels haben unterschiedliche Stärken. Legolas kann nur leichte Angriffe austeilen, ist aber schnell unterwegs. Gimli hingegen steuert sich ähnlich seiner bevorzugten Waffe eher wie eine Streitaxt: langsam, aber durchschlagend. Aragorn ist als Allrounder eine Mischung aus beidem.

„Unsere Vision für die Spielmechanik lautete: *Golden Axe* trifft *The Lord of the Rings*", grinst Scott. „Das Sega-Prügelspiel hatte drei Charaktere, alle mit einem eigenen Kampfstil, wodurch es zu einem Riesenspaß wurde." Dieses Balancing war für das Team eine Herausforderung, da es schwer war, Gimli interessant zu machen. „Bei Legolas war das mit seinen Bogen- und Fernkampfangriffen leicht", verrät Hudson. „Bei Gimli war das schwerer, schließlich haben wir dann seine Stärke im Kontrast zu Aragorns Finesse betont."

Mit dem direkten Zugang zu Peter Jackson, Howard Shores triumphaler Musik und der Nutzung aller Originalstimmen der Schauspieler fiel es *Die zwei Türme* leicht, die Filme abzubilden. Besonders beeindruckend finden wir die Darstellung der Schlacht um Helms Klamm. Stormfront hatte allerdings Probleme, Sarumans 10.000 Krieger starke Armee aus Orks und Uruk-hais auf der PS2/GameCube-Technologie darzustellen, sodass die Entwickler tricksen mussten.

„Mit 2D-Sprites im Hintergrund der Schlachten haben wir den Eindruck von Größe erweckt", verrät Scott. „Diese Sprites verbrauchten nicht viel Rechenkraft. Wir füllten den Bildschirm mit ihnen, was die Illusion von Tausenden von Feinden erzeugte. Das erzeugte das Gefühl, dass die Festung trotz der Bemühungen des Spielers jederzeit von der Masse an Uruk-hais überrannt werden könnte." Noch heute ist der nahtlose Übergang von Zwischensequenzen zum Gameplay erstaunlich effektiv.

Die zwei Türme gilt immer noch als eines der besten Filmlizenz-Spiele. Am 21. Oktober 2002 – und damit volle zwei Monate vor dem Film – erschien es und bot den *Herr der Ringe*-Fans die Möglichkeit, ihre Lieblingscharaktere selbst zu spielen.

Wen wundert es da, dass heute Rufe nach einem Remake laut werden? „Ein Dinosaurier wie ich würde das gerne spielen", antwortet Hudson schelmisch. Von Scott wollen wir wissen, ob er damals sauer war, als EA die Entwicklung des Spiels von Stormfront zum internen Studio EA Redwood Shores verlagerte. Er verneint das: „Es spielte keine Rolle, dass einige von uns von EA und andere von Stormfront waren. Wir saßen zusammen, aßen zusammen und strebten gemeinsam danach, etwas Großartiges zu schaffen, auf das wir stolz sein würden. Ich und Hudson haben uns voll und ganz der Idee des gemeinsamen Teams verschrieben." *



» [GameCube] Uruk-hais stecken deutlich mehr Schläge ein als normale Orks.



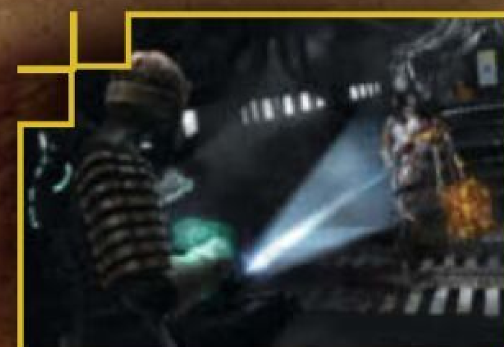
» [GameCube] Der knackige Bosskampf gegen Lurtz, Boromirs Mörder.



» [GameCube] Ein Pfeil ins Knie reicht hier nicht aus …



» [GameCube] Stormfront griff in der Schlacht um Helms Klamm auf technische Tricks zurück.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

007: AGENT UNDER FIRE
SYSTEM: PS2, GAMECUBE, XBOX
JAHR: 2001

THE GODFATHER
SYSTEM: PS3, WII, XBOX 360
JAHR: 2006

DEAD SPACE (IM BILD)
SYSTEM: PS3, PC, XBOX 360
JAHR: 2008



BRET ROBBINS
Einer von mehreren Creative Directors bei EA Redwood Shores.



ARCADIA KIM
Sie war dafür verantwortlich, dass das Spiel pünktlich fertig wurde.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
- » **ENTWICKLER:** EA REDWOOD SHORES
- » **ERSCHIENEN:** 2003
- » **SYSTEM:** PS2, DIVERSE
- » **GENRE:** ACTION

MAKING OF

DER HERR DER RINGE
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS™

DA SICH *DIE ZWEI TÜRME* DIE ERSTEN BEIDEN PETER-JACKSON-FILME ALS VORLAGE NAHM, GEHT ES IM ZWEITEN BEGLEITSPIEL ZUR FILMTRILOGIE LOGISCHERWEISE NUR UM DEN DRITTEN.



» [GameCube] *Die Rückkehr des Königs* beginnt erst mal mit Gandalfs bedeutsamer Rückkehr.

Wie ihr auf den vorangegangenen Seiten lesen konntet, war EAs erster Versuch, die „Der Herr der Ringe"-Filme als Videospiel abzubilden, ein bisschen wie eine Nachtfahrt ohne Licht. Die Verantwortlichen der Produktionsfirma New Line Cinema hatten alles versucht. Doch selbst der vorzeitige Zugang der Entwickler zu Drehbüchern, Requisiten und Konzeptzeichnungen reichte nicht aus, um rechtzeitig zum Kinostart von „Die Gefährten" 2001 das Spiel zum Film in die Regale zu stellen. Immerhin war das Stormfront-Spiel, als es dann kam, eine würdige Umsetzung, für manche sogar eine der besten Film-Versoftungen, die es bis dahin gegeben hatte.

Währenddessen schritt die Filmproduktion weiter fort und EA traute es Stormfront wohl nicht zu, in nur einem Jahr den Nachfolger zu entwickeln. Daher entschied man sich diesmal ganz für das interne Studio, das schon beim ersten Spiel ausgeholfen hatte: *Die Rückkehr des Königs* kam in die Hände von EA Redwood Shores.

Der Entwickler, der später zu Visceral Studios wurde (bekannt für die *Dead Space*-Trilogie), hatte 2002 bereits mehrere Erfolge vorzuweisen: den kultigen Third-Person-Shooter *Future Cop: LAPD* für PC und PlayStation (1998) sowie eine Reihe von Sportspielen zu den beliebten Marken *Road Rash*, *NASCAR* und *Tiger Woods*. Außerdem hatte Redwood Shores bereits Erfahrung mit einer Filmlizenz (*007: Agent Under Fire)*, dazu kam natürlich die Mitarbeit am direkten Vorgänger, *Die zwei Türme*.



» [GameCube] Die neue Engine konnte noch mehr Feinde darstellen.

Electronic Arts stockte zudem das Personal von Redwood Shores mit talentierten Entwicklern aus der Branche auf. Einer von ihnen war der Creative Director des Spiels, Bret Robbins. „Ich war mehrere Jahre Designer bei Crystal Dynamics gewesen, wo einige Kollegen zu guten Freunden geworden waren. Als dann einige von ihnen anfingen, zu EA zu wechseln, folgte ich ihnen und wurde Designchef bei *Die Rückkehr des Königs*." Der Plan war, dass EA mit einem engeren Produktionsplan von nur 14 Monaten ein noch besseres Spiel als *Die zwei Türme* entwickeln würde.

»ES WAR, ALS WÜRDE MAN EIN ALL-STAR-TEAM ZUSAMMENSTELLEN: DIE GRÖSSTEN LEGENDEN DER BRANCHE.«
ARCADIA KIM

Es dauerte nicht lange, bis die Vorteile eines internen Teams zum Tragen kamen. Denn während EA zuvor einen engagierten Produzenten benötigt hatte, der als Bindeglied zum Studio ▶



HOSENTASCHEN-KÖNIG

HAT UNS DAS GBA-SEQUEL VON GRIPTONITE GAMES ÜBERZEUGT?

Während die große Version von Stormfront zu EA Redwood Shores wechselte, wurde mit der GBA-Portierung erneut Griptonite Games beauftragt. Wieder unterscheiden sich Spielmechanik und Grafik stark von der Heimkonsolen-Fassung, doch auch hier werden die Ereignisse des Films nachgespielt, aber eben aus einer isometrischen Ansicht. Die Handheld-Version baut mehr Mechaniken und Orte ein, bleibt aber der einfachen Hack-and-Slay-Mechanik treu. Insbesondere das Plündern wurde stark verbessert, da sich die Gegenstände jetzt zwischen den Charakteren austauschen lassen.

Ähnlich wie zuvor ist das Upgraden von Charakteren weitaus komplexer als in der Hauptversion, da jeder gesammelte Gegenstand Werte wie Verteidigung, Genauigkeit und Gesundheit verbessern kann. Der vielschichtige Fähigkeitenbaum ist für ein GBA-Spiel beeindruckend. Die Grafik sieht bis heute wunderschön aus, der Chiptune-Soundtrack ist exzellent.





» [GameCube] Das Spiel bietet drei Kampagnen, die sich jeweils um andere Charaktere drehen.

» [GameCube] *Die Rückkehr des Königs* hat die Anzahl der spielbaren Helden von drei auf neun erhöht.

fungierte, hatte man auf Redwood Shores direkten Zugriff. Das war gerade angesichts der kurzen Entwicklungszeit entscheidend.

„EA war bereit, stark in talentierte Entwickler zu investieren, um *The Return of the King* zu einem außergewöhnlichen Spiel zu machen", sagt auch Arcadia Kim, die das Spiel von EA-Seite als Entwicklungsleiterin unterstützte. „Ich erinnere mich, dass ich die Crème de la Crème aus Ingenieuren, Grafikern, Designern und Produzenten aus allen EA-Studios zusammenstellen konnte. Es war wie ein All-Star-Team im Football. Wir hatten einige der größten Legenden der Branche!"

Ziel der Entwicklung war es, den Spielern ein cineastisches Blockbuster-Erlebnis zu bieten. Die Arbeit von Stormfront war dadurch gehemmt worden, dass ihnen anfangs zu den Filmen *Die Gefährten* und *Die zwei Türme* noch keine fertig gedrehten Szenen vorlagen. EA Redwood Shores hatte dieses Problem nicht mehr und konnte gleichzeitig auf der gut funktionierenden Hack-and-Slay-Grundlage des Vorgängers aufbauen.

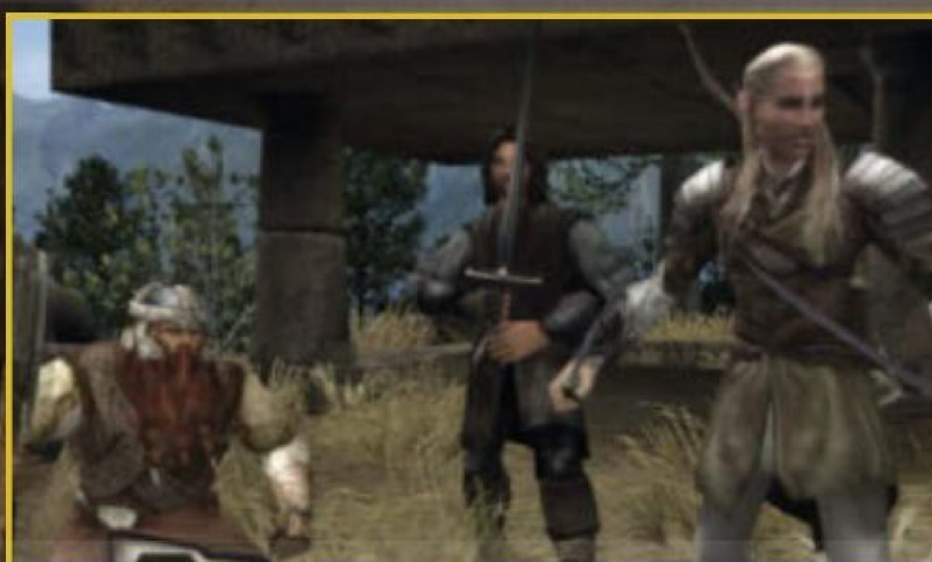
„*Die zwei Türme* lieferte uns eine hervorragende Grundlage für die Fortsetzung", erinnert sich Arcadia. „Mit dem Erfolg der ersten beiden Filme war klar, dass unser Videospiel Teil eines ganz besonderen Moments in der Unterhaltungsgeschichte werden würde." Ein Großteil des Entwicklungsteams von *Die zwei Türme* habe auch an der Fortsetzung von EA gearbeitet. Arcadia fährt fort: „Wir wussten, dass wir über die Grenzen des ersten Spiels hinausgehen mussten, indem wir in die Engine und Technologie investierten. Das Team war aufgeregt und nervös, aber auch sehr ehrgeizig."



Gegenüber dem Vorgänger erhöhte sich vor allem der Umfang. Statt nur Aragorn, Legolas und Gimli bot die Fortsetzung nun neun spielbare Charaktere, darunter Gandalf, Frodo, Sam, Pippin und Faramir. Wie schon im Vorgänger sollten sich auch diesmal alle Helden in ihrem Kampfstil unterscheiden. Nur die Hobbits bekamen untereinander ähnliche Bewegungssets – mit im Vergleich zum Rest weniger starken Nahkampf- und Fernkampfangriffen. Doch natürlich brauchte es für Gandalf wiederum einen völlig anderen Ansatz, schließlich ist der vormals „Graue" nach seiner Wiedergeburt als Gandalf der Weiße quasi ein Halbgott.

MEHR MITTELERDE

EA HAT VIEL FÜR DIE FILMLIZENZ GEZAHLT –



DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

JAHR: 2002
SYSTEM: PS2, XBOX, GAMECUBE

■ Das erste Spiel, das auf „Der Herr der Ringe" basiert, konzentrierte sich stark auf die Ereignisse des zweiten Films. Spieler kämpfen sich entweder als Aragorn, Legolas oder Gimli durch Schauplätze wie Helm's Deep, Weathertop und Moria.



DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER

JAHR: 2004
SYSTEM: PS2, XBOX, GAMECUBE

■ Eine parallele Geschichte mit neuen Charakteren als zweite Verbindung zur Filmtrilogie. Es verzichtet auf Hack-and-Slay-Gameplay, nutzt stattdessen traditionelle rundenbasierte Kämpfe und RPG-Elemente.



DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

JAHR: 2004
SYSTEM: PC

■ EA versuchte, den epischen Schlachten von „Der Herr der Ringe" mit einem Echtzeit-Strategiespiel, das exklusiv für den PC veröffentlicht wurde, noch besser gerecht zu werden. Das gelang auch.

Bret erklärt dazu: „Wir haben viel Arbeit in das Spielgefühl jedes einzelnen Charakters gesteckt, in seine Kombos und Talentbäume. Jeder musste unverwechselbar sein." Während der Vorgänger sich eher an *Golden Axe* orientierte, wollten Bret und sein Team, dass ihr Spiel eher in Richtung *Gauntlet* ging: „Ich denke, wir haben am Ende eine gute Balance gefunden."

Arcadia sieht ebenfalls die Verbindung zu Ataris Koop-Klassiker aus dem Jahr 1985: „Chris Tremmel und Bret Robbins waren beide große Fans von *Gauntlet*, als sie aufwuchsen", sagt sie. „Ich erinnere mich, dass sie im Designraum Kombo-Moves in echt nachgespielt haben, um ihre Vision vom Spielgefühl zu beschreiben. Sie wollten ein Arcade-Hack-and-Slay, dessen Kämpfe sich wie sich wie Eins-gegen-eins-Duelle in den Ebenen von Rohan anfühlen."

Die Rückkehr des Königs behielt die grundlegenden Elemente seines Vorgängers bei und ließ die Spieler die Ereignisse des Films nachkämpfen. Es begann, wo das erste Spiel aufgehört hatte – in der Schlacht von Helms Klamm. Es ging bis zu dem Moment, als Frodo mit sich ringt, um den Einen Ring in den Schicksalsberg zu werfen. Wiederum bewertete das Programm den Kampfstil des Spielers, je nachdem, wie gut er Kombos landet und Angriffe pariert. Je besser die Leistung, desto mehr Erfahrungspunkte gab es, die der Spieler in neue Fähigkeiten für jeden einzelnen Helden investieren konnte. Neue kontextabhängige Animationen erhöhten die Interaktion mit den realistischen Umgebungen des Spiels.



» [GameCube] Helden verfügen über Spezialattacken, die aktiviert werden können.

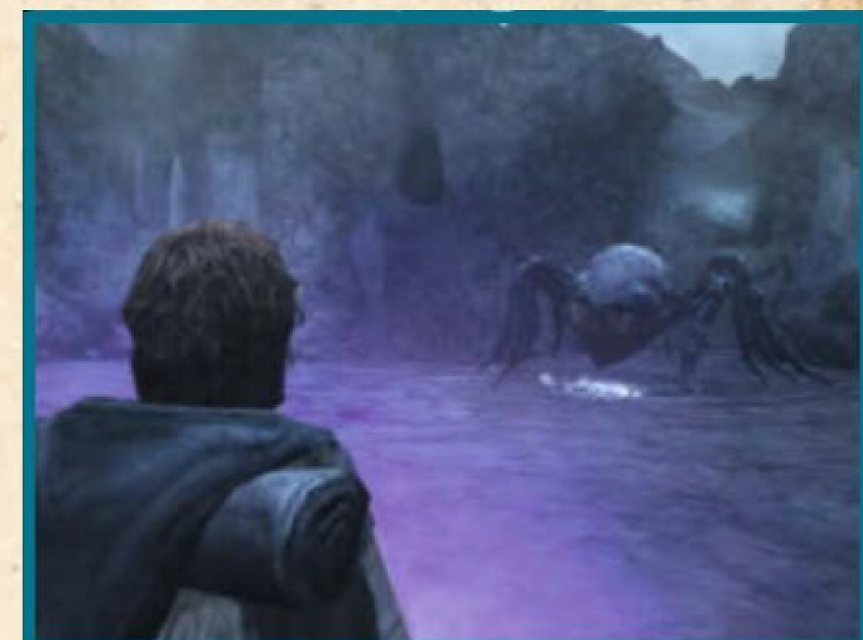
Der gestiegene Umfang der Fortsetzung war unübersehbar. Durch die Aufteilung der Kampagne in die drei Stränge des Zauberers, der Hobbits und des Königs brachte man Ordnung in die Missionsmasse. Aragorns Suche führt ihn, Legolas und Gimli in die Weißen Berge, wo sie versuchen, die Armee der Toten für die Unterstützung in der letzten Schlacht zu gewinnen. Sam und Frodo werden von Gollum von Osgiliath nach Mordor geführt. In der Zwischenzeit versucht Gandalf, Gondors Truppen in mehreren Schlachten zum Sieg zu führen.

Arcadia beschreibt das Vorgehen: „Wir wollten quasi ▶

> »CHRIS TREMMEL UND BRET ROBBINS WAREN ALS HERANWACHSENDE GROSSE FANS VON *GAUNTLET*.«
> ARCADIA KIM

» [GameCube] Charaktere können jetzt auch mit der Umgebung interagieren.







» [GameCube] Sams Kampf gegen Kankra in ihrem Versteck wird in EAs Spiel als Bosskampf ausgetragen.

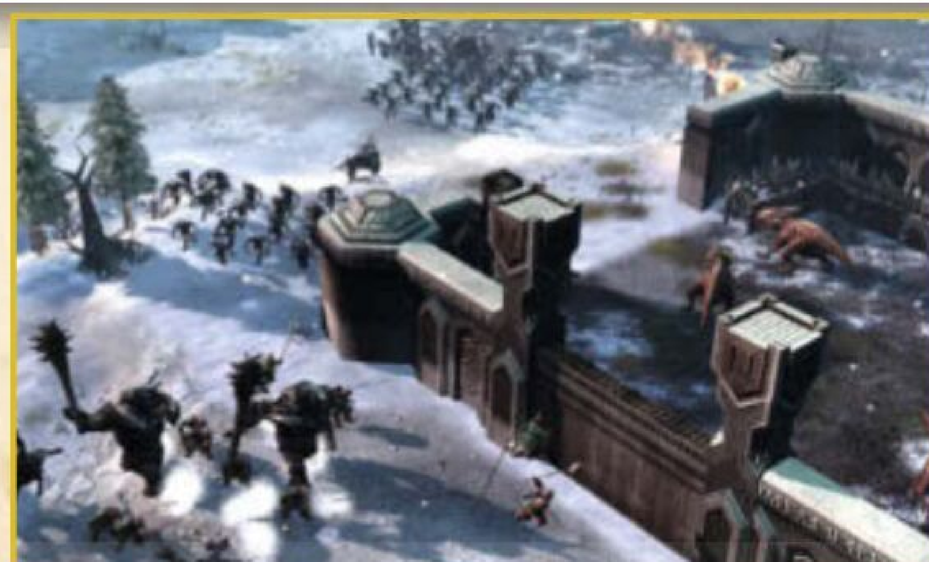
UND WOLLTE VIEL GELD DAMIT VERDIENEN ...



DER HERR DER RINGE: TAKTIKEN

JAHR: 2005
SYSTEM: PSP

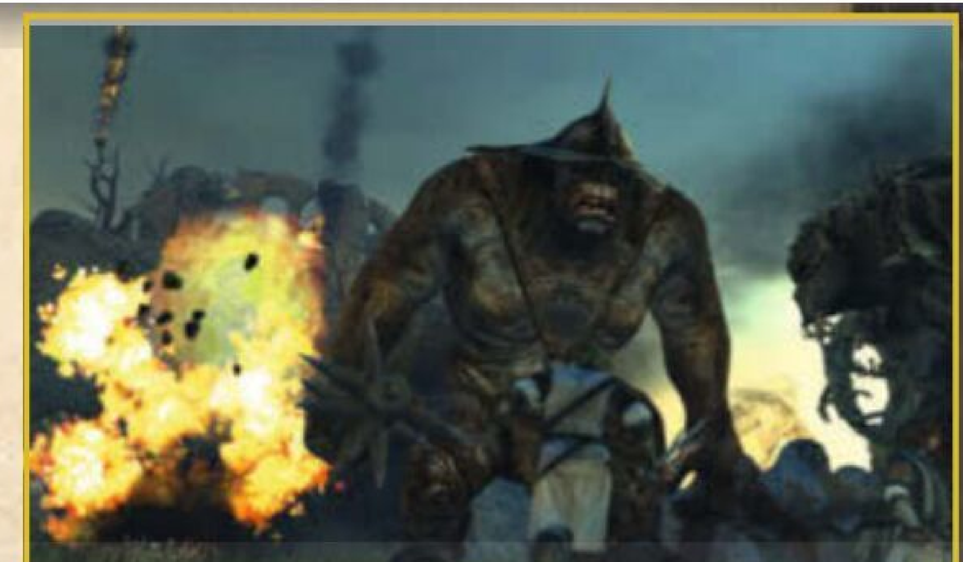
■ Dieses PSP-exklusive Taktikspiel, das die Ereignisse der Filmtrilogie nachbildete, erschien 2005. Gespielt wird aus einer Top-down-Perspektive, ihr befehligt entweder die gute oder die böse Seite.



TDER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE II

JAHR: 2006
SYSTEM: PC, XBOX 360

■ Auf dem PC musste in dieser Fortsetzung in bester Echtzeitstrategie-Manier erneut eine Basis aufgebaut und der Gegner von der Karte geputzt werden. Diese Fortsetzung schaffte es auch auf die Xbox 360.



DER HERR DER RINGE: EROBERUNG

JAHR: 2009
SYSTEM: PC, PS3, XBOX 360

■ Nachdem EA mit seiner *Star Wars: Battlefront*-Serie großen Erfolg hatte, sollte die truppenbasierte Schlachtfeld-Action auch im *Der Herr der Ringe*-Universum klappen. Es gab zwei Kampagnen mit mehreren Charakterklassen.



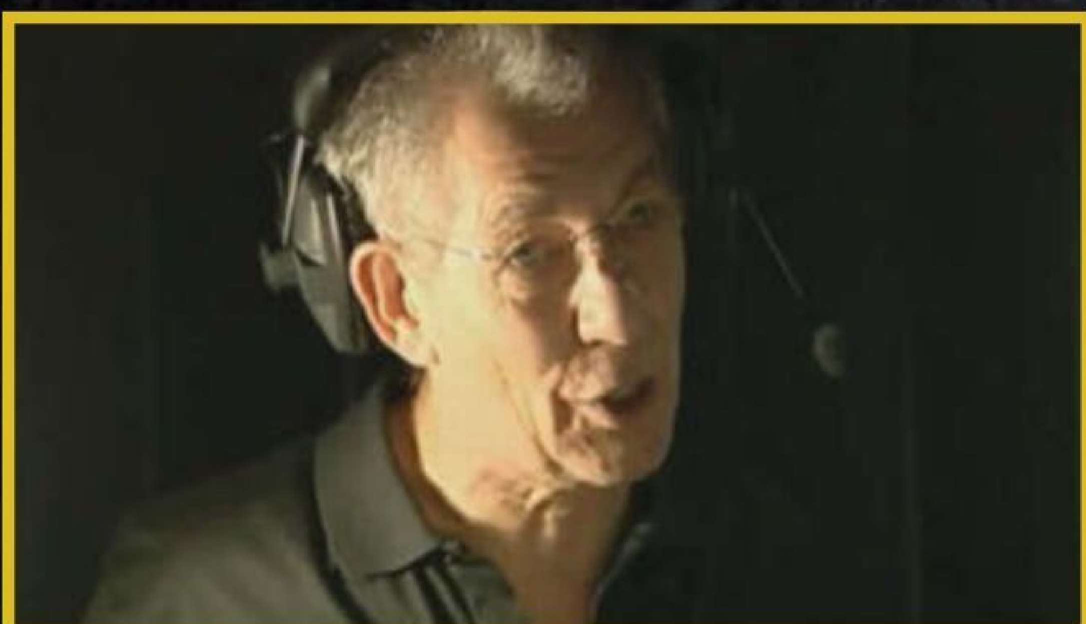
LECKERE BONUS-INHALTE

EA GEWÄHRTE ZUGANG HINTER DIE KULISSEN.

Redwood Shores gab den Fans Zugang zu Bonusmaterialien, die mehr über die Entstehung sowohl des Spiels als auch des Films verrieten. Interviews, Konzeptzeichnungen und andere Extras versteckten sich nicht tief in Untermenüs, sondern sind stattdessen in den Hauptteil des Spiels eingebaut. Je weiter man in den drei Kampagnen voranschreitet, desto mehr „Making of“-Inhalte werden aktiviert. Man erfährt, wie EA versucht hat, ein spielbares Blockbuster-Erlebnis zu schaffen, das Tolkiens Text und Jacksons filmischer Vision würdig ist.

Schauspielern wie Ian McKellen und Christopher Lee zuzuhören, wie sie von ihrem Enthusiasmus sprechen, den Spielern die Möglichkeit zu geben, an dem Film teilzunehmen, ist ein besonderes Vergnügen. „Die denkwürdigsten Erfahrungen waren natürlich die Zusammenarbeit mit den Schauspielern, die die Voice-overs übernahmen“, sagt Arcadia. „Ich erinnere mich, dass Elijah Wood ein ziemlich begeisterter Spieler war! Wir schickten ihm Prä-Beta-Versionen des Spiels, und sein Input erwies sich als sehr wertvoll.“

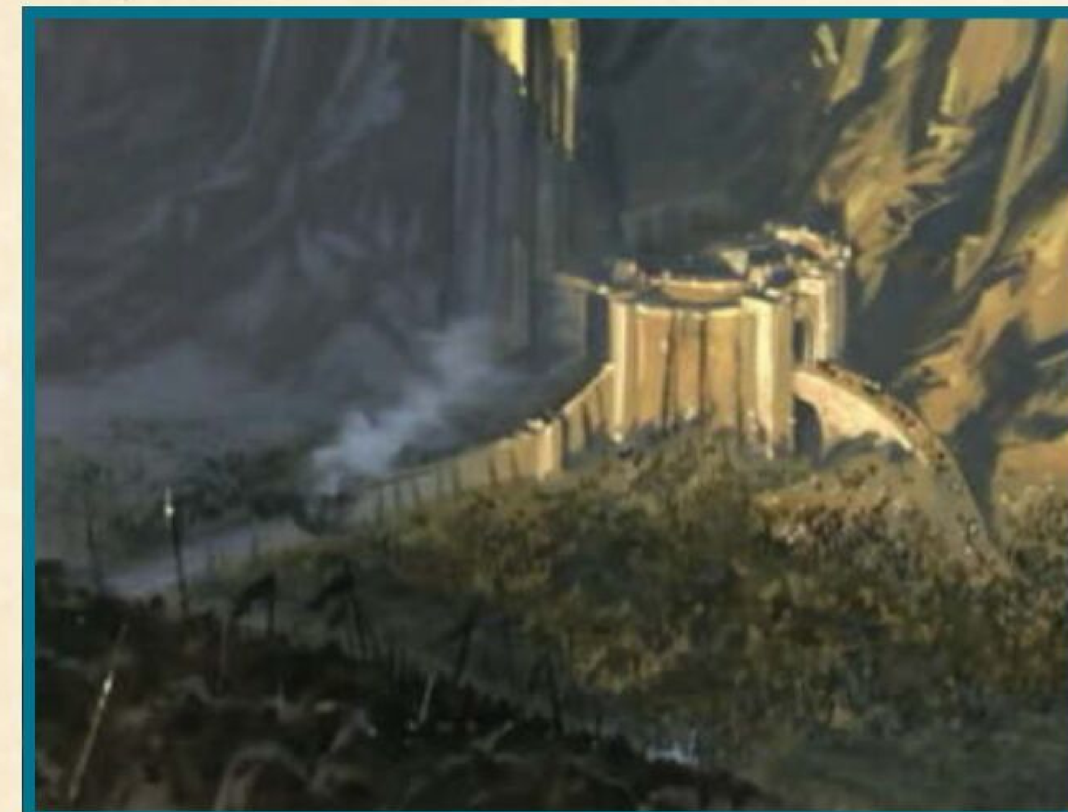
Ein Großteil dieses Bonusmaterials bleibt bis heute exklusiv für EAs Spiel. Es ist nicht in den verschiedenen Film-Veröffentlichungen auf DVD und Blu-ray enthalten.





» [GameCube] Anders als im Vorgänger gibt's hier echten Zwei-Spieler-Koop.





» [GameCube] EA Redwood Shores hatte Zugriff auf viele Filmmaterialien.

‚zwischen die Filmbilder greifen‘ und die Handlung erweitern. Die Leute sollten sich den Film im Kino ansehen, und wir wollten ihnen dann zu Hause die Möglichkeit geben, die spannendsten Szenen nachzuspielen: Wie würde es sich anfühlen, selbst in diesem Scharmützel zu sein? Das war unsere Mission, wir wollten den Film zu interaktivem Leben erwecken.“

Sie stellten einige der denkwürdigsten Sequenzen aus dem Film nach und bauten Orte wie das Schlachtfeld auf dem Pelennor und Kankras Lauer (im Original: Shelob's Lair) so aus, wie es im Film trotz seiner überlangen Laufzeit von 201 Minuten nicht möglich war. Alle drei Spielpfade konnten in beliebiger Reihenfolge gespielt werden, während Welle um Welle von Orks und Uruk-hais auf den Spieler einbrach. Redwood Shores konnte dank intelligenter Programmierung das epische Ausmaß des Films einfangen und dabei auf der Sprite-basierten Grafik aufbauen, die im Vorgängerspiel implementiert worden war.

Ein entscheidendes Feature des Spiels ist der Koop-Modus. Dafür wurden die Levels größer gestaltet, um zwei Spielern Platz zu bieten – jetzt konnte man endlich mit einem Freund Seite an Seite in Peter Jacksons Universum kämpfen! Der Koop-Modus wurde sehr früh in der Entwicklung eingeplant und passte perfekt: „Tolkiens Arbeit thematisierte immer die Gemeinschaft, die stärker als das einzelne Übel ist“, erklärt Arcadia. „Wir wollten diese Idee erlebbar machen. Also haben wir ein voll funktionsfähiges Zwei-Spieler-Erlebnis entwickelt.“

Die technische Umsetzung hatte allerdings ihre Tücken, fährt Arcadia fort: „Koop bringt viele Design-Herausforderungen mit sich. Die beiden Spieler sollen sich ja unabhängig voneinander bewegen können und dennoch als Team zusammenarbeiten. Wir wollten im Kartendesign und in den Missionen einen Schwer-







» [GameCube] Der Überfall auf Minas Tirith ahmt den Helms-Klamm-Level aus *Die zwei Türme* nach.

punkt aufs Erkunden legen. Mittelerde ist unheimlich weitläufig, auch das Spiel musste das widerspiegeln. Auch diese Herausforderung haben wir bewältigt."

Obwohl Orlando Bloom in seiner Rolle als Legolas seltsamerweise im Abspann des Spiels fehlt, wiederholten die meisten Darsteller des Films ihre Rollen für das Spiel. Sie sprachen also völlig neue Dialoge ein, um die spielspezifischen Sequenzen sauber mit Ausschnitten aus dem Film zu verbinden. Schon Stormfronts *Die zwei Türme* hatte sich durch die große Nähe zum Film ausgezeichnet, aber *Die Rückkehr des Königs* setzte noch einen drauf. Es gab mehr Orte zu entdecken, mehr Charaktere zu treffen und mehr Bonusinhalte freizuschalten.

Möglich machte das der enge Austausch mit Peter Jacksons Crew. „Sie waren unglaublich hilfreich", lobt Bret und erläutert die Transformierung der Aktionen von Viggo Mortensen, Ian McKellen und den anderen Schauspielern ins Spiel. „Wir haben sogar einige ihrer Stuntleute ausgeliehen und ihre Kampfstile abgefilmt. Überall im Büro lagen Requisiten aus dem Film. Natürlich bekamen wir auch das Drehbuch lange im Voraus, das war sehr hilfreich. Wenn ich mich recht erinnere, schickte Peter uns gelegentlich auch Updates und Gedanken zum Spiel per E-Mail." Dass fast jeder Aspekt des Spiels von New Line, also dem Filmstudio, abgesegnet werden musste, hat die Entwicklung sicher nicht vereinfacht. Arcadia erinnert sich: „Die Zusammenarbeit mit der Spezialeffekt-Firma Weta, mit New Line und mit Peter Jackson war schwierig, aber wir haben auch das gemeistert."

Ziel war laut ihrer Aussage gewesen, die Releases von Spiel und Film zu synchronisieren. Das letztendliche Veröffentlichungsdatum von *Die Rückkehr des Königs* war dann der 3. November 2003, weit über einen Monat vor dem Kinostart des Films. Die sehr zeitige Veröffentlichung ermöglichte es New Line und EA, vom ständig steigenden Hype zu profitieren – was wohl heute aufgrund der grassierenden Spoiler-Unkultur unmöglich wäre.

»„DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS" WAR EIN MOMENT IN DER FILMGESCHICHTE, DER ES MIT „STAR WARS" UND MARVEL AUFNIMMT.«

ARCADIA KIM

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs erschien für PC, PlayStation 2, Xbox und GameCube und erntete schnell viel Lob. Die strukturellen und mechanischen Aspekte von *Die zwei Türme* waren darin verbessert, gleichzeitig schaffte das Spiel es, den Stil und das Gefühl von Jacksons später mit elf Oscars prämiertem Film beizubehalten. Genau wie Frodos Versuch, den Einen Ring zu zerstören, hatte EA Redwood Shores das schier Unmögliche vollbracht – und auch mit der zweiten Umsetzung ein grandioses Filmlizenz-Spiel geschaffen.

Die Filmtrilogie mag längst abgeschlossen sein, doch Spiele erschienen seitdem weiterhin. Fast ein Jahrzehnt lang wurden noch Mittelerde-Spiele veröffentlicht. So wie New Line Cinema 1997 ein großes Risiko einging, als sie Jacksons ehrgeizigen filmischen Plänen grünes Licht gaben, setzte auch EA auf die Strahlkraft von *Der Herr der Ringe* auf zahlreiche Fans.

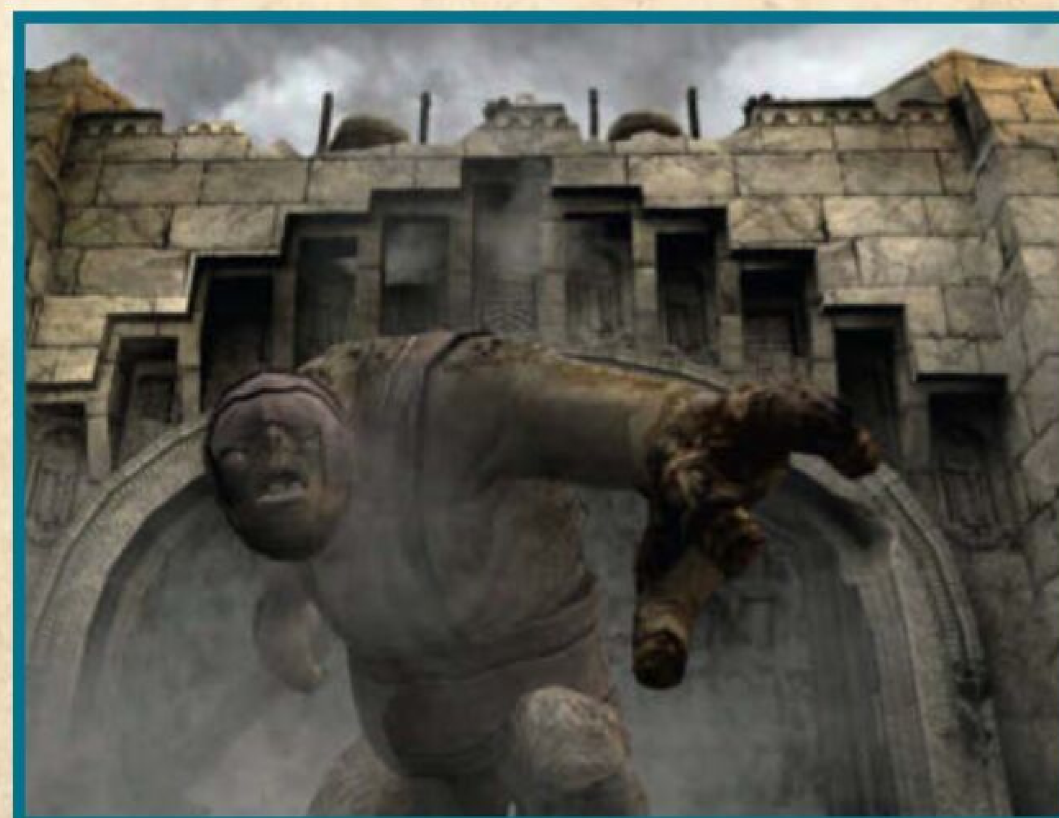
„Die Veröffentlichung von ‚Die Rückkehr des Königs' war ein Moment in der Filmgeschichte, der es mit Phänomenen wie ‚Star Wars' und den Marvel-Superhelden-Filmen aufnehmen kann", erinnert sich Arcadia an die aufregende Erfahrung. „Unsere Rolle bestand darin, das Vorbild zu ehren und ein Unterhaltungserlebnis zu schaffen, das es ergänzt. Ich finde es klasse, dass unser Spiel noch heute Fans hat." Fans, die sich übrigens seit Langem ein Remake wünschen. *



» [PS2] Alle Spezialfähigkeiten haben einen blumigen Namen.



» [PS2] Natürlich ist Legolas mit dem Bogen der schnellste Charakter.



» [PC] Saurons Olog-hai wird im Sonnenlicht nicht zu Stein.

KLASSIKER-CHECK

To be on Top

Turrican, *The Great Giana Sisters* und *Star Wars: Rogue Squadron* sind nur drei der rund 90 Spiele, in denen Musik und Soundeffekte von Chris Hülsbeck erklingen. Die Karriere des Notenkünstlers startete 1986 beim deutschen Publisher Rainbow Arts in Düsseldorf. Ein Jahr später produzierte und designte er mit *To be on Top* ein musikalisches Action-Spiel, das seiner Zeit weit voraus war. Ist das Komponieren mit Tools wie Garage Band oder Pro Tools heute gang und gäbe, klang es Ende der 1980er wie ein Märchen: ein Spiel, in dem der Held mit einer eigenen Melodie ins Studio geht, sie dort aufpeppt, die Charts emporklettert und sogar einen Live-Auftritt im TV hinlegt.

Die Idee für *To be on Top* stammte von Chris Hülsbeck selbst: „Ich brachte das Konzept schon mit, als ich bei Rainbow Arts als Musiker und Sounddesigner anfing – und die Firma suchte damals händeringend nach neuen Spielideen. Das war auch etwas autobiografisch, da die Hauptfigur an meine Erfahrungen angelehnt war.“ Auch für die Umsetzung der Idee war Chris verantwortlich: „Ich habe das komplette Spieldesign selbst entwickelt. Nur bei den Grafiken und einem Teil der Programmierung hatte ich Unterstützung von anderen Rainbow-Arts-Mitstreitern.“

Heute kennen wir allerhand Musikspiele, von *PaRappa the Rapper* über *Guitar Hero* bis zu *Rock Band*, in denen vorgegebene Tracks mit unterschiedlichen Instrumenten nachgespielt werden. Doch in *To be on Top* komponiert man tatsächlich eigene Musikstücke – auf einem 8-Bit-Heimcomputer mit gerade einmal 64 KByte RAM. „Dafür hatte ich ein recht interessantes Konzept: Ich habe je 16 Versionen von Melodien, Begleitung, Bassläufen und Digi-Drums im Speicher angelegt, die alle mehr oder minder gut zusammengemischt werden konnten“, so Chris Hülsbeck. „Diese über 65.000 möglichen Kombinationen ließen sich dann über mehrere Spiellevels nochmals verfeinern, etwa durch Klangänderungen für jedes Element.“

Aber wie lässt sich die Güte einer solchen Komposition bewerten? Schließlich ist ein Computer ja kein Musikexperte. „Das war das kniffligste Problem“, stimmt Chris zu. „Ich hatte ja nicht die Zeit, alle 65.000 Kombinationen durchzuhören. Am Ende habe ich nur Melodie mit Begleitung, Bass mit Begleitung und Bass mit Drums verglichen und Bewertungstabellen für diese immerhin schon 768 Kombinationen erstellt. Ich ging einfach davon aus: Wenn etwa Melodie und Begleitung gut passen und dann auch die Begleitung eines Basslaufs eine hohe Bewertung bekommt, dann müsste auch der Basslauf zur Melodie passen – und das hat zum Glück auch genau so geklappt.“

Zwar wurde in den 1980ern raubkopiert, was das Zeug hielt, dennoch verkaufte sich *To be on Top* im deutschsprachigen Raum über 13.000-mal. Für den Kauf eines Synclaviers, dem letzten Schrei bei allen Musikproduzenten, reichte das allerdings nicht: „Ich hatte zwar einen Beteiligungsdeal, aber die Firma hat davon alle meine Gehälter abgezogen – da blieb nicht mehr viel übrig“, lacht Chris. „Geschäftlich war ich als frischgebackener Schulabgänger damals sehr naiv.“

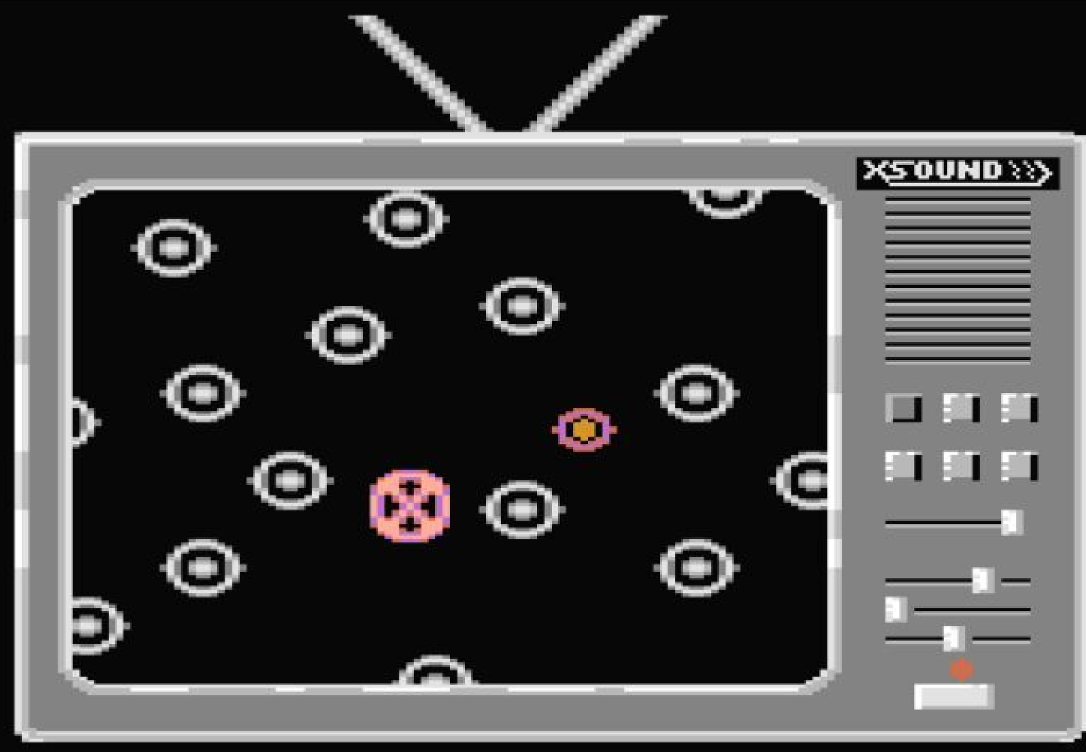
Nach einer Fassung für den Atari ST verschwand *To be on Top* in den Annalen der Spielegeschichte. Wäre es da 35 Jahre später nicht Zeit für ein Remake? Gerade, wenn selbst Weltstars wie Billie Eilish ihre Alben im eigenen Schlafzimmer aufnehmen? „Das wäre definitiv klasse – man könnte vielleicht sogar interessante Kooperationen mit Talent-Shows machen“, spekuliert Chris. „Aber man müsste dann auch die neuesten Musiktechnologien nutzen, was es in Sachen Produktion extrem aufwendig machen würde.“

So widmet sich Chris Hülsbeck erst einmal weiter der Produktion seiner eigenen Musik. Sagenhafte 49 Alben – alle auf Bandcamp (*chrishuelsbeck.bandcamp.com*) zu finden – zeugen von seiner Vielseitigkeit. Vor modernen Wegen, seine Musik in Lautsprechern und Kopfhörern erklingen zu lassen, hat Chris auch keine Angst: Neben der Komposition neuer Spielesoundtracks pflegt er den Kontakt zu seinen Fans über seine empfehlenswerte Patreon-Kampagne (siehe Kasten), die bis heute über 75 lizenzfreie Musikstücke hervorgebracht hat. *



Von Roland Austinat

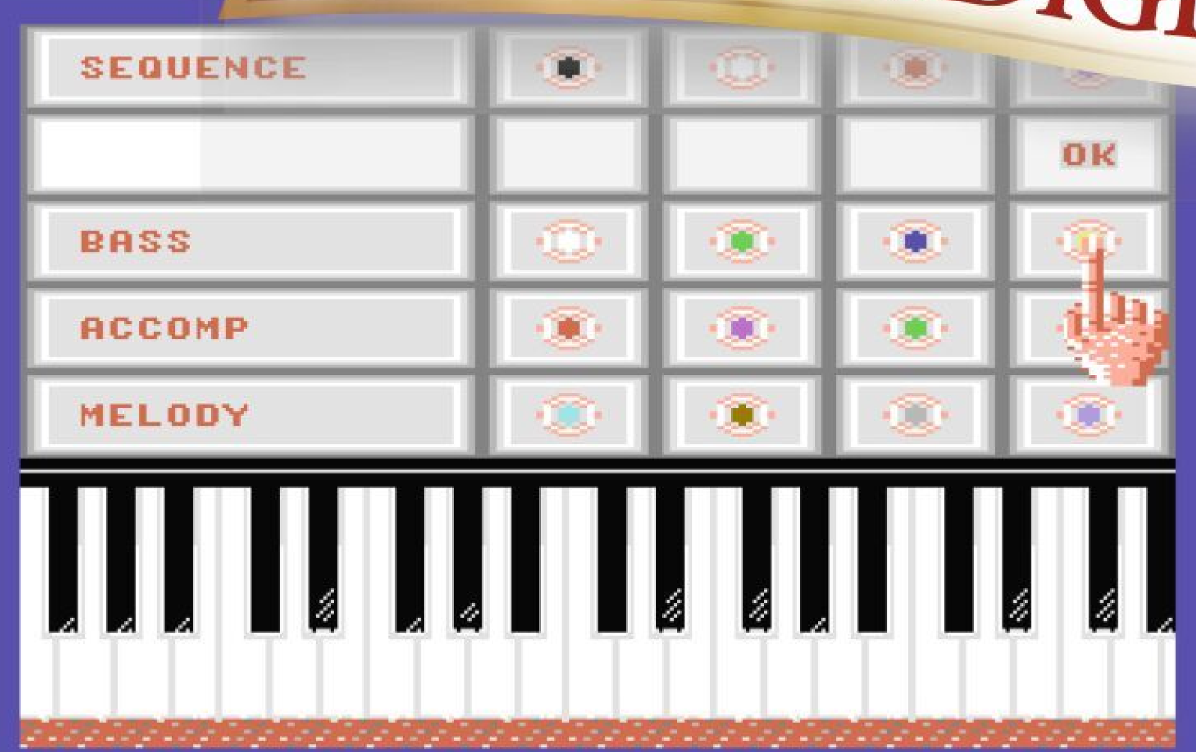
SAMMLE SIE ALLE



Gut inspiriert ist halb gewonnen

Die Inspiration für unseren potenziellen Hit bekommen wir im Fernsehen – und das zehn Jahre vor dem offiziellen Start von MTV! Mit dem Joystick schnappen wir uns je vier von neun farbigen Punkten für Bass, Begleitung, Melodie und Arrangement. Eine hakelige Angelegenheit. Chris Hülsbeck stimmt zu: „Dass der Spieler beim Sammeln der Inspirationspunkte eher dem Zufall ausgeliefert war, statt auf sein Können zu setzen, war eine Schwachstelle des Spiels.“

DIE QUAL DER WAHL



Komponieren nach Farben

Weiter geht’s am Klavier: Hier werden die eingesammelten Inspirationen zu einem hitverdächtigen Track kombiniert. Sind Melodie, Begleitung und Bass mit dem richtigen Arrangement versehen, besuchen wir einen Kumpel, um unser Stück aufzuhübschen. Je vier Klangfarben stehen für Bass, Begleitung und Melodie zur Auswahl. Dann nehmen wir unser Werk auf Band auf und eilen zur Disko, wobei wir wie immer Autos, Omas, Panzern und einem Ghettoblaster-Typen ausweichen.

BÄUMCHEN WECHSLE DICH



Individuelle Helden ohne Ende

So lief es in den 1980ern: Wenn man neue Musik nur oft genug in der Disko spielt, kommt sie irgendwann einem Produzenten zu Ohren, der sie für sein Plattenlabel unter Vertrag nimmt. In *To be on Top* läuft das leicht abgewandelt: Der DJ spielt unsere Aufnahme nur dann, wenn wir ihm genug Bier herbeischaffen. Das gibt es zum Glück an der Bar. Prompt steigen wir in der Top 10 und bekommen zwar keinen Plattenvertrag, aber ein Empfehlungsschreiben fürs Tonstudio.

UFFZ UFFZ UFFZ



Der Rhythmus, bei dem man mitmuss

Ohne den richtigen Beat taugt kein Song für einen Chart-Spitzenplatz. Deshalb warten im Tonstudio 16 Digi-Drums darauf, jede Menge Krach zu machen. Mit welchem Trommelwirbel hat unser Song das Zeug zur Nummer eins? Nach viel Abwägen entscheiden wir uns für einen Schlagzeug-Track und nehmen ihn mit Bass, Begleitung und Melodie auf einem Harddisk-Recorder auf. Daumen drücken, dass wir auf einem der ersten drei Chart-Plätze und damit im Fernsehen landen.

BESTER MOMENT



Rhythm-Action auf der Showbühne

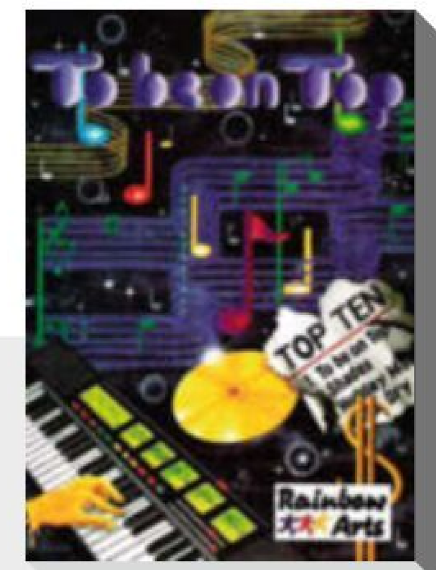
Der Live-Auftritt bei Rainbow TV wäre fast nicht im Spiel gelandet. „Das habe ich in sehr kurzer Zeit kurz vor dem Ende der Entwicklung zusammengehackt“, erinnert sich Chris Hülsbeck. „Der Spieler muss die Drums live mit dem Joystick triggern – ich bin besonders stolz darauf, dass ich die Bewertung von Timing und Abwechslungsreichtum hinbekommen habe. Das könnte man fast als Vorläufer der *Beatmania*- und *Dance Dance Revolution*-Spiele sehen.“

IMMER NOCH ON TOP



Neue Musik vom Altmeister

Ein einsames Wohnmobil in der Wüste von Arizona? Darin ist nicht zwingend Walter White aus *Breaking Bad* aktiv, sondern in diesem Fall Erfolgskomponist Chris Hülsbeck. Seine Frau und ihn begeisterte die Weite der Wüstenlandschaft so sehr, dass sie sich nach einer Tour durch die USA dort niederließen und ein Haus bauten. Das Wohnmobil wurde zu Chris’ Studio, in dem er unter anderem neue Tracks für seine Patreon-Unterstützer komponiert.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** COMMODORE C64, ATARI ST
» **PUBLISHER:** RAINBOW ARTS
» **ENTWICKLER:** RAINBOW ARTS
» **VERÖFFENTLICHT:** 1987
» **GENRE:** MUSIK-ADVENTURE

Was die Presse sagte …



ASM 1/1988
„In *To be on Top* werden Kreativität, Kombinationsvermögen und schnelle Reaktion vom Spieler gefordert. Ein Game, an dem auch musikalische Nichtskönner aufgrund der Einfachheit der Kompositionstechniken ihre Freude haben.“ (*Carsten Borgmeier/Astrid Ruuben*)

ASM 1/1989
„Wer allerdings glaubt, auf dem ST konnten die mehr als zehn Sounds gar nicht mehr so gut klingen, der wird gleich beim Einladen eines Besseren belehrt: Fünfstimmige, programmierte Melodien mit gesampelten Instrumenten.“ (*Michael Suck*)

Was wir denken

Musikprogramm oder Musik-Adventure? Ein Spiel mit viel Musik? Einfach ist Chris Hülsbecks Frühwerk nicht, aber in Sachen Musik und Kreativität ein echter Kracher. Heute ist die Sammelei der besten Inspirationsnoten zu garstig.

Nach dem C64 und dem VC-20 erwecken die britischen Emulator-Experten von Retro Games Limited nun den Amiga als modernen Minicomputer wieder zum Leben. Funktioniert die Schrumpfkur, oder wird hier nur mit Nostalgie Kasse gemacht? Wir haben die putzige Neuauflage getestet.

Von Rüdiger Steidle



AMIGA 500 IM SPIELZEUG-FORMAT

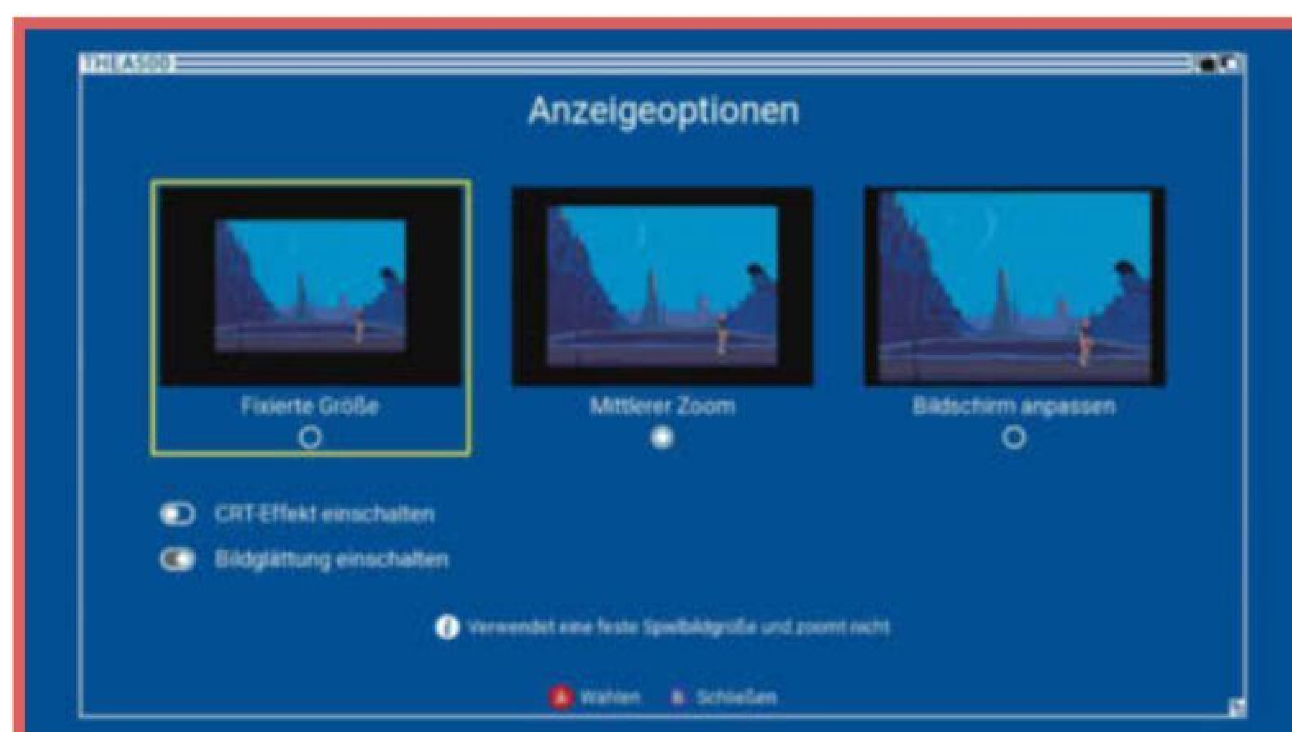
THEA500 MINI

Ich muss gestehen, ich weiß nicht, ob ich der Richtige bin, um zu beurteilen, ob die miniaturisierte Wiedergeburt dem legendären Original das Wasser reichen kann – denn ich hatte nie einen Amiga. Also damals zumindest. Heute horte ich gleich mehrere dieser gilbenden Oldtimer.

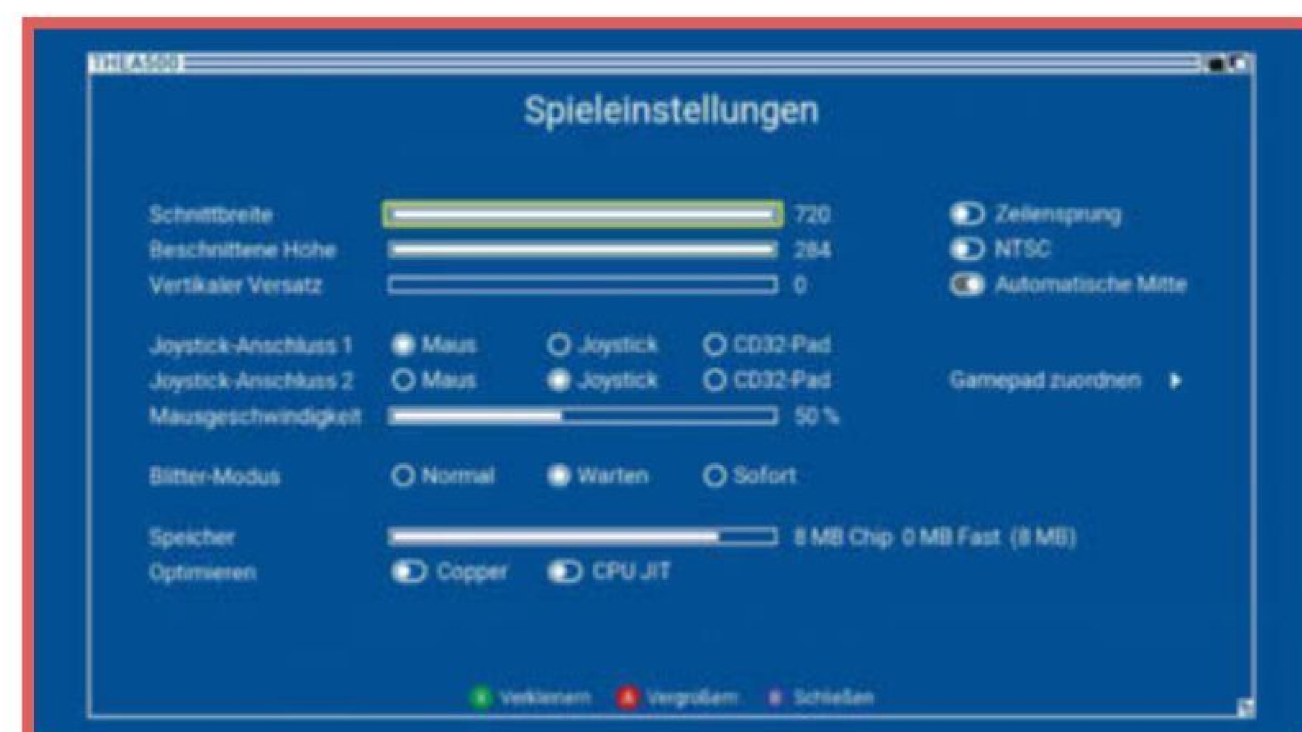
Und das liegt daran, dass mich als Kind in den 80er Jahren praktisch nichts so beeindruckt hat wie Commodores legendärer Heimcomputer. Nicht die albernen Neue-Deutsche-Welle-Lieder, nicht die Starfighter mit ihren tollkühnen Manövern über unseren Häuserdächern, nicht die Explosion des Spaceshuttles Challenger in der Tagesschau – nein, der gähnend-beige Amiga 500 mit dem Monitor 1084S und dem Competition-Pro-Joystick im „Arbeitszimmer" (lies: Daddelhöhle) meines besten Freundes Mark. *Populous, The Great Giana Sisters, Gunship* und andere Klassiker sind maßgeblich verantwortlich dafür, dass ich mich rund zehn Jahre später, nach dem Abitur, beim brandneuen Magazin *GameStar* beworben habe und heute diese Zeilen in *Retro Gamer* schreibe. Der Kontakt mit dem Amiga war für mich wie für viele andere damals der Beginn einer großen Liebe.

Und genau wegen solcher wohliger Erinnerungen lässt Retro Games Limited heute für Menschen wie mich die Vergangenheit wieder lebendig werden. Die Briten gelten als Experten für bezahlbare Klassiker-Neuauflagen, seit sie den drolligen THEC64 Mini und später die Vollformat-Version des wiedergeborenen Brotkastens veröffentlicht haben.

Genau wie seine Vorgänger ist auch der THEA500 Mini, wie der aus Copyright-Gründen etwas sperrige volle Name des wenig mehr als handgroßen Nachbaus lautet, im Innersten seines Wesens nur ein moderner Einplatinencomputer mit ARM-Prozessor (Allwinner H6 V200 mit Mali T-720), der sich mit Hilfe eines Emulators (Amiberry) als Vertreter der Homecomputing-Ära ausgibt – um gleich einen populären Kritikpunkt von Retro-Szene-kritikern vorwegzunehmen.

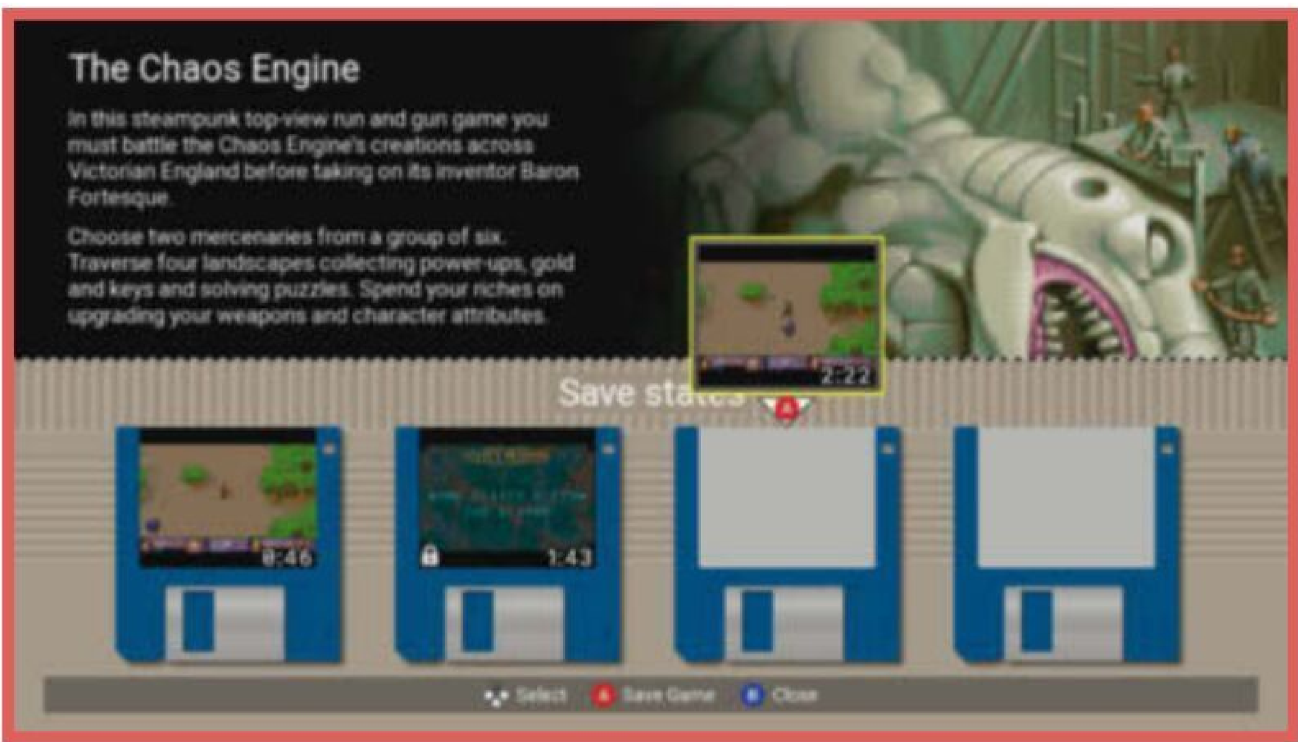


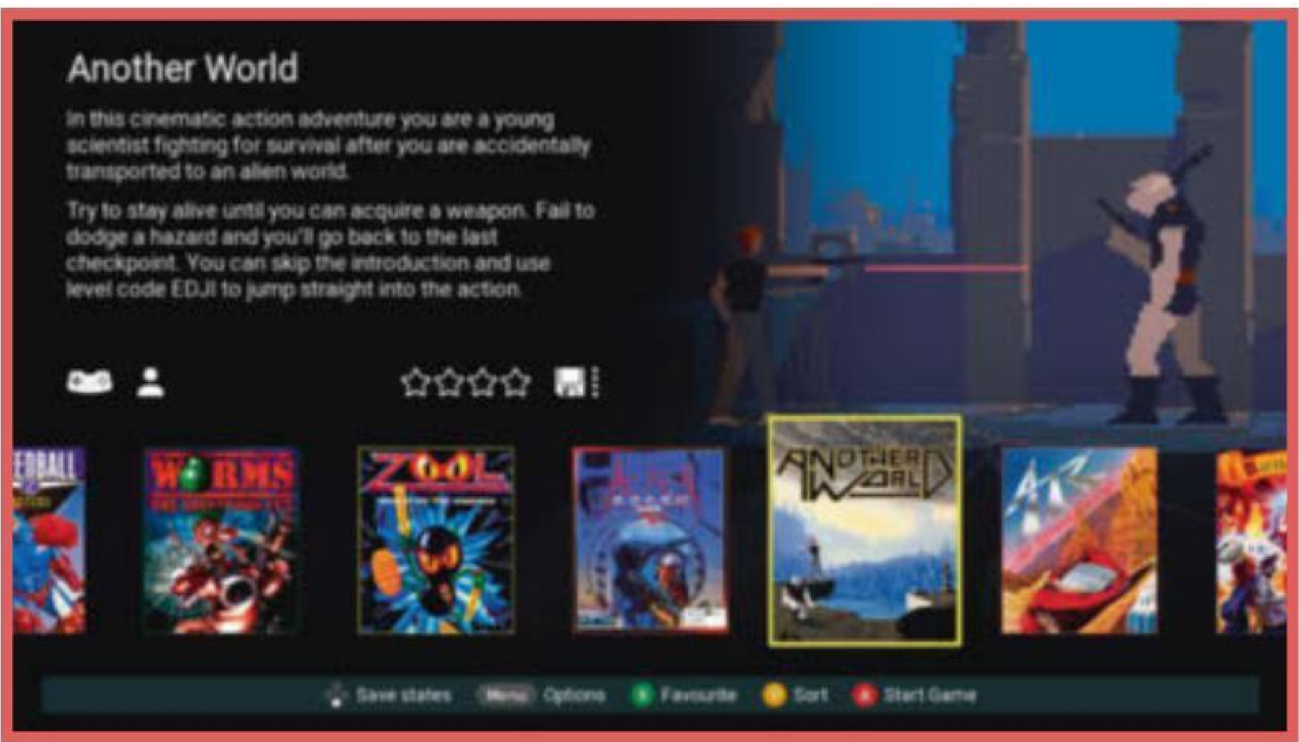
» Die drei Darstellungsoptionen des Emulators: „Fixierte Größe" ist am nächsten am Original, lässt allerdings große Teile des 720p-Bilds schwarz.



» Die erweiterten Spieloptionen erlauben Feineinstellungen und (besonders nützlich) die freie Belegung angeschlossener Controller.

» Für jeden Titel lassen sich bis zu vier Savegames anlegen, von denen aus das Spiel jederzeit wieder fortgesetzt werden kann.





» Für alle mitgelieferten Games gibt es kurze Beschreibungen und Screenshots. Kurzanleitungen und Tipps finden sich auf der Website von Retro Games Ltd.



» Der THEA500 Mini im Größenvergleich mit einer Dreieinhalb-Zoll-Diskette (natürlich die besten von Boeder!).

Ja, das ist nur ein Emulator, aber ein richtig guter, der im Gegensatz zu WinUAE und Konsorten vom Anwender keinerlei Vorkenntnisse verlangt, in einem niedlichen Gehäuse steckt und gleich das passende Zubehör in Form eines Gamepads, einer Maus und HDMI-Kabels mitbringt (alles auch separat erhältlich). Und genau das Äußere und der Lieferumfang sind es auch, die demonstrieren, wie viel Liebe zum Detail und zum Vorbild die Macher in die Neuauflage gesteckt haben.

Die Außenhaut ist der des ursprünglichen Amiga 500 vorbildgetreu nachgebildet – bis hin zu Feinheiten wie den „Kühlrippen" auf der Ober- und Rückseite und dem integrierten Diskettenlaufwerk zur Rechten. Die Einschaltdiode glüht genauso rot wie die der Erstauflage, die winzigen (rein dekorativen) Tasten tragen die vertraute Beschriftung der englischen Version. Dass THEA500 inklusive einer etwas geschrumpften USB-Version der berühmt-berüchtigten Tank-Maus antritt, rechne ich den Machern wirklich hoch an. Schließlich ist der ursprünglich mechanisch, heute optisch ab-

Die Spiele des THEA500 Mini

Diese 25 Titel sind vorinstalliert. Weitere Programme lassen sich über einen USB-Stick im WHDLoad-Format nachladen. Ein paar Bonusspiele wie den Ego-Shooter *Citadel* bietet Retro Games Limited selbst auf der offiziellen Website zum Download an. Dort finden sich auch Kurzanleitungen und weitere nützliche Inhalte zu allen Titeln.

- Alien Breed 3D
- Alien Breed: Special Edition 92
- Another World
- Arcade Pool
- ATR: All Terrain Racing
- Battle Chess
- Cadaver
- California Games
- Dragon's Breath
- F-16 Combat Pilot
- Kick Off 2
- Paradroid 90
- Pinball Dreams
- Project-X: Special Edition 93
- Qwak
- Simon the Sorcerer
- Speedball 2: Brutal Deluxe
- Stunt Car Racer
- Super Cars II
- The Chaos Engine
- The Lost Patrol
- The Sentinel
- Titus the Fox
- Worms: The Director's Cut
- Zool

RÜDIGERS AMIGA-GEHEIMTIPPS

Okay, okay: „Geheim" ist vielleicht übertrieben, aber meine untenstehenden persönlichen Empfehlungen gehören zumindest nicht zu den bekanntesten Klassikern. Wenn ihr euch also an der beigelegten Spielesammlung sattgedaddelt habt, dann probiert doch mal die folgenden Titel aus.



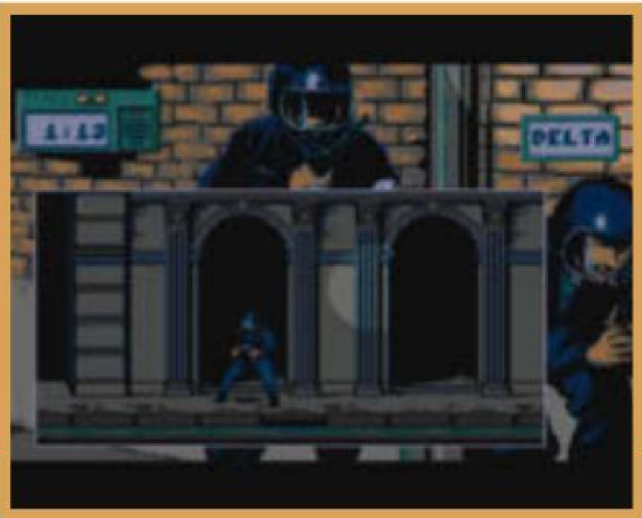
BANSHEE

■ Das Shoot-em-up von Core Design (*Tomb Raider*) ist erst sehr spät in der Amiga-Historie erschienen und war deshalb kein Verkaufsschlager. Dabei gehört es zu den absoluten Highlights des Genres – und zwar plattformübergreifend.



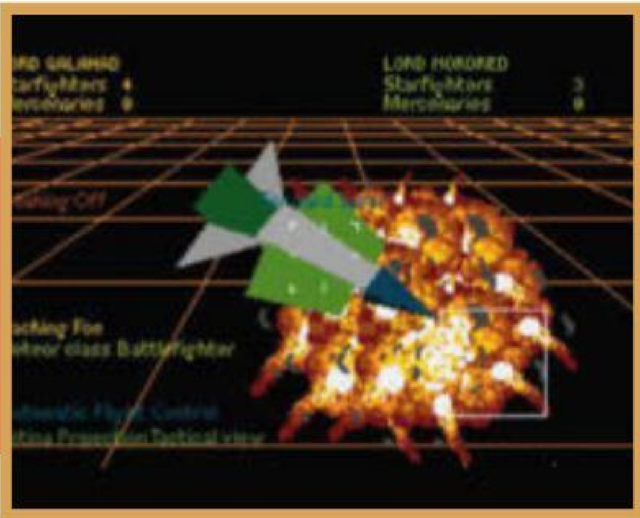
FLOOD

■ Eines der unbekanntesten Spiele von Bullfrog (*Syndicate*, *Theme Park*). Ein relativ einfacher Puzzle-Plattformer, der allerdings durch das drängende Zeitlimit und diverse Sonderfähigkeiten des grünen Helden an Spannung gewinnt.



HOSTAGES

■ Was mich an *Hostages* so fasziniert, ist die (nicht immer gelungene) Verschmelzung diverser, teils wirklich innovativer Spielelemente, inklusive Shooter-Abschnitten. *Hostages* war das *Rainbow Six Siege* der 80er!



STARLORD

■ *Starlord* ist wesentlich weniger bekannt als *Midwinter* und *Lords of Midnight*, die anderen Klassiker von Mike Singleton. Doch für mich ist das Weltraum-Strategiespiel nicht weniger faszinierend.



CEDRIC

■ Ich bin bei diesem Action-Adventure nie weit gekommen – es war mir damals einfach zu schwer. Trotzdem ist das Spiel von Neo Software für mich in vieler Hinsicht ein Amiga-Star, insbesondere durch die charakteristische Optik.



» Was dem Mini noch fehlt: Support für virtuelle Disketten (ADF) und damit auch solche charakteristischen Entpacker-Farbenspiele.

Die Amiga-Szene



Besonders in Europa gehören der Amiga und seine diversen Ableger dank ihrer damaligen Popularität, aber auch ihrer wegweisenden Architektur zu den beliebtesten Retro-Computern. Nach dem Niedergang von Commodore Mitte der 90er hat sich eine findige Hobby-Szene der Erhaltung und fortwährenden Weiterentwicklung der Plattform verschrieben. Nach wie vor erscheinen neue Software-Titel und moderne Hardware-Erweiterungen für die Originalmaschinen, allerdings war keiner der kommerziellen Weiterentwicklungen ein nennenswerter Erfolg beschieden. Der THEA500 Mini dürfte das Interesse am Amiga und seiner Geschichte wieder beleben.

tastende Nager nicht nur essenziell für viele Spiele, sondern auch für die Bedienung der Benutzeroberfläche der „Freundin". Die Workbench war für viele damalige User im Wortsinn der erste Berührungspunkt mit einem grafischen (statt textbasierten) Betriebssystem.

Mit etwas Mühe lässt sich die Werkbank auch bei der Neuauflage reaktivieren. Die mitgelieferte Maus funktioniert sogar unter Windows, Linux und dergleichen, lässt dort allerdings mangels Scroll-Wheel eine moderne Komfortfunktion vermissen – für mich eine verpasste Gelegenheit, zumal Mausräder inzwischen auch ihren Einzug in moderne Versionen von Amiga OS gefunden haben. Ich hätte das Ding zu gerne mit Adapter an einem Original verwendet! Was in der Schachtel fehlt, ist ein passendes USB-C-Netzteil (mit mindestens 1.000 Milliampere Ausgangsleistung).

Noch wichtiger ist das Gamepad, das grob dem Controller des Commodore CD32 nachempfunden ist, der vielversprechenden, aber kurzlebigen CD-Spielkonsole auf Basis des Amiga 1200. Das Pad liegt gut in der Hand, verfügt über acht Tasten sowie ein Steuerkreuz mit sauber definierten Druckpunkten und ermöglicht die Steuerung nicht nur der integrierten Spiele, sondern auch des schicken Menüsystems des THEA500 Mini. Mit der Workbench müssen sich Retro-Fans heute nämlich nicht mehr herumschlagen. Genau wie schon der C64 Mini und der Nachfolger THEVIC20 zeigt der THEA500 nach dem Einschalten ein ebenso farbenfrohes wie komfortabel zu navigierendes Hauptmenü, das schnellen Zugriff auf diverse Optionen sowie die 25 mitgelieferten Spieletitel bietet.

Mit den Richtungstasten blättere ich in der Liste, welche die Deckel der Spieleschachteln, Screenshots sowie kurze Beschreibungen der installierten Titel darstellt, begleitet von einer sphärisch-entspannenden Hintergrundmusik; mit dem Feuerknopf wird das ausgewählte Programm gestartet. Und das geht schnell! Viel, viel flotter als damals von Diskette und sogar geschmeidiger, als ich das etwa von meinem Raspberry-Emulator oder meinem hochgerüsteten Original-Amiga kenne. Das liegt unter anderem daran, dass der Mini (noch) keine Floppys emuliert, sondern Software direkt als WHDLoad-Pakete vom internen Flash-Speicher einliest.

WHDLoad kennen Commodore-Veteranen als das ungemein praktische Tool, mit dem man die seinerzeit üblicherweise auf Diskette verteilten Programme auf die Festplatte (oder heute üblicherweise eine Speicherkarte) eines Amigas installieren kann. Das minimiert nicht nur die Zugriffszeiten, sondern ist vor allem ein massiver Komfortgewinn, weil man eben nicht mehr mit zwei, drei oder noch mehr Dreieinhalb-Zoll-Disketten jonglieren muss. Davon profitiert nun auch THEA500 Mini. Einen kleinen Nachteil hat das System freilich: Es gibt nicht jedes jemals erschienene Programm als WHDLoad-Archiv und es ist wesentlich aufwendiger, eigene Original-Software von damals – soweit noch vorhanden – zu importieren. Häufiger im Internet zu finden und einfacher selbst anzufertigen sind die virtuellen Floppy-Kopien im Format ADF – aber die kann der Nachbau eben noch nicht verarbeiten. Die Macher planen aber ADF-Support nachzuliefern, wie sie mir auf Anfrage bestätigt haben.

Wie beschrieben wird der THEA500 Mini mit 25 Titeln ausgeliefert, die wir im Extrakasten aufführen. Das ist eine eher überschaubare Anzahl angesichts der gigantischen Mediathek der Plattform. So listet die Spieledatenbank Lemon Amiga derzeit 4.400 Spiele für die „Freundin" auf. Allerdings ist die Auswahl nach meinem Dafürhalten wirklich gelungen

ALTERNATIVEN ZUM THEA500 MINI



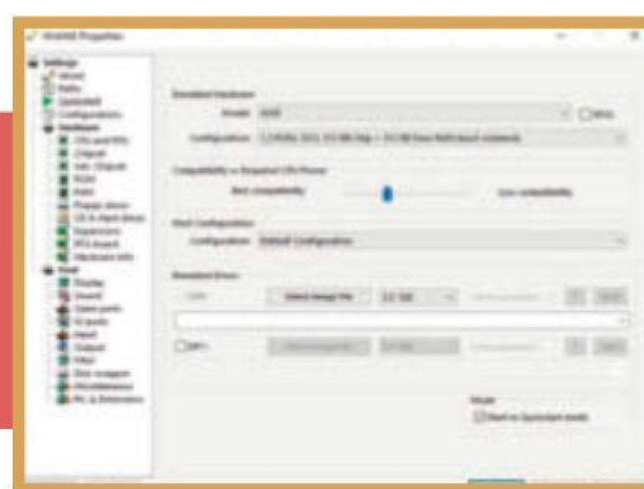
ARCHIVE.ORG

■ Bei der Internet-Mediensammlung Archive.org könnt ihr ausgewählte Amiga-Klassiker direkt im Browser spielen. Das funktioniert nicht immer optimal und ist nicht so flexibel wie ein richtiger Emulator, aber gut genug für die Mittagspause.



AMIGA FOREVER

■ Das Emulator-Paket für Windows enthält für knapp 30 Euro lizenzierte Kickstart-ROMs, vorkonfigurierte Maschinen und eine erkleckliche Software-Auswahl. Auch für Neulinge einigermaßen einfach anzuwenden.



WINUAE

■ Gibt es natürlich auch für andere Betriebssysteme. Kann verschiedene Amiga-Modelle imitieren, allerdings sind die integrierten Kickstart-Nachbauten nicht perfekt und manche Programme erfordern viel Konfigurationsarbeit.



PIMIGA

■ Ein moderner Amiga-Emulator für den Raspberry Pi 4 und 400. Wird ohne Kickstart-ROMs geliefert und setzt einige Erfahrung mit der Workbench und dem Raspberry Pi voraus. Das Resultat ist aber ein sehr authentisches Emu-Erlebnis.



AMIGA MINIMIG

■ Open-Source-Projekt, das einen Amiga 500+ nachbaut. Gibt es als Bausatz oder fertig gelötet zu kaufen, ist aber auch dann eher etwas für Bastler, relativ kostspielig und erfordert einiges Zubehör, bis alles läuft.



» Spiele der berühmten Bitmap Brothers sind besonders prominent vertreten: *Speedball 2* und *The Chaos Engine* gehören zur integrierten Mediathek, *Gods* gibt's zum Download.

und bildet einen repräsentativen Querschnitt des Angebots in den 80ern und 90ern. Und wer seine damaligen Favoriten vermisst, kann diese ganz einfach auf einem speziell präparierten USB-Stick nachladen. Die geeigneten WHD-Load-Pakete finden sich auf einschlägigen Seiten im Internet. Wie üblich ist der Download juristisch natürlich nur dann einwandfrei, wenn man auch über die Originale verfügt.

Dank der Amiberry-Emulation fährt der THEA500 Mini diverse Komfortfunktionen und Optionen auf, die das Spielerleben schöner machen. So werden alle Programme hochskaliert und in 720p-Auflösung ausgegeben, wobei das ursprüngliche Seitenverhältnis erhalten bleibt – auf einem zeitgemäßen HD-Monitor oder Fernseher muss man also mit schwarzen Rändern links und rechts leben. Neben einer weitgehend originalgetreuen Darstellung stehen zwei Zoom-Stufen sowie ein CRT-Filter zur Wahl, der erfolglos versucht, das Bild im Stil eines Röhrenmonitors zu zeichnen.

Nützlicher sind die vier Savestates pro Spiel, mit denen ich jederzeit meinen Fortschritt sichern und später genau da weitermachen kann, wo ich aufgehört habe. Für die oft beinharten Games aus der Ära ist das eine willkommene Funktion. Technisch versierte Anwender haben außerdem Zugriff auf eine Reihe Feineinstellungen, mit denen man etwa das Verhalten des Blitter-Koprozessors beeinflussen kann. Im Test waren aber zumindest bei den vorinstallierten Titeln nirgendwo Eingriffe notwendig. Alles lief perfekt und mir sind keine Unterschiede zu den Originalen oder anderen Emulatoren wie UAE aufgefallen. Etwas weniger Glück hatte ich mit einigen nachträglich installierten WHDLoad-Kandidaten. Beispielsweise haben bei *Wing Commander* die Savegames nicht funktioniert, und das Shoot-em-up *Banshee* zeigte leichte Grafikfehler.

Die simulierte Technik des THEA500 Mini entspricht tatsächlich weniger der des ursprünglichen Amiga 500, sondern eher der des Nachfolgers Amiga 1200. Das heißt, es laufen nicht nur Programme mit den alten OCS-Grafikmodi (Original Chipset, typischerweise 32 Farben), sondern auch neuere Spiele, die das AGA-Chipset (Advanced Graphic Architecture) mit 256 Farben fordern. Auch die Prozessorgeschwindigkeit gleicht eher einem kräftigen 68020 als dem anfangs verbauten Motorola 68000. Das ist nicht für viele Programme relevant, aber einige anspruchsvolle Titel wie *Frontier* (der *Elite*-Nachfolger) profitieren von den zusätzlichen Megahertz.

Wie weiter oben erwähnt, legt der Hersteller eine optische Maus bei, die auch tatsächlich bei ein paar der mitgelieferten Spiele wie Alien Breed 3D, Battle Chess oder Worms mindestens nützlich, wenn nicht sogar essenziell ist. Freilich: Mit der Maus ist der Mini nicht mehr unbedingt Wohnzimmer-freundlich. Wer am liebsten auf der Couch zockt, beschränkt sich eben auf die Titel, die mit dem Gamepad auskommen. Apropos: Natürlich muss es nicht das mitgelieferte Modell sein. Es gibt haufenweise Alternativen, die genauso gut oder besser funktionieren und sich frei belegen lassen. Ich habe unter anderem einen selbstgebauten Arcade-Stick, einen Competition Pro USB, einen Nachbau des SNES-Controllers sowie ein aktuelles PlayStation-Modell probiert. Schwierigkeiten gab es nur mit meinem Xbox-One-Gamepad, das der Mini nicht als Eingabegerät registriert hat. Problemlos geklappt haben dagegen der Anschluss einer USB-Floppy, einer tragbaren Festplatte sowie einer Tastatur. Selbst antiken Text-Adventures steht also nichts im Wege! Gut, auf Knopfdruck lässt sich auch jederzeit ein Screen-Keyboard einblenden, das ist aber zum Eintippen größerer Buchstabenmengen denkbar ungeeignet.

UNSER FAZIT

Lohnt sich die mit einer Preisempfehlung von knapp 130 Euro nicht ganz billige Investition für THEA500 Mini? Das hängt ganz davon ab, was ihr von so einem Gerät erwartet. Wenn ihr einfach die Klassiker von damals neu erleben wollt, ohne viel Geld und Mühe in Original-Hardware oder Selbstbau-Kits zu stecken, dann ist der THEA500 Mini vielleicht nicht die günstigste, aber sicher komfortabelste Wahl. Bis ein Uneingeweihter einen typischen Amiga-Emulator erstmals zum Laufen bekommt (also so, dass er auch ein Spiel abspielt), vergeht einiges an Mühe und Internet-Recherche.

Das putzige Maßstabsmodell hingegen ist im Handumdrehen aufgebaut, und mit der mitgelieferten hochwertigen Spielesammlung könnt ihr sofort loslegen. Viele Hits von damals sind erstaunlich gut gealtert und werden euch garantiert Spaß bescheren. Falls ihr euren Lieblings-Oldie nicht in der vorinstallierten Auswahl findet, dann ganz bestimmt irgendwo im Internet. Falls ihr natürlich ohnehin bereits einen Emulator wie UAE, Amiga Forever oder Pimiga verwendet, bringt euch THEA500 Mini keinen wirklichen Zusatznutzen. Aber der neue Commodore-Nachbau ist eben auch vor allem für Gelegenheits-Nostalgiker gedacht, die sich nicht mit der Jagd nach Kickstart-ROMs und den verschiedenen CPU-Konfigurationen herumschlagen wollen. Und in dieser Rolle finde ich ihn ohne Einschränkungen empfehlenswert – ich hatte jedenfalls eine Menge Spaß beim Test! *



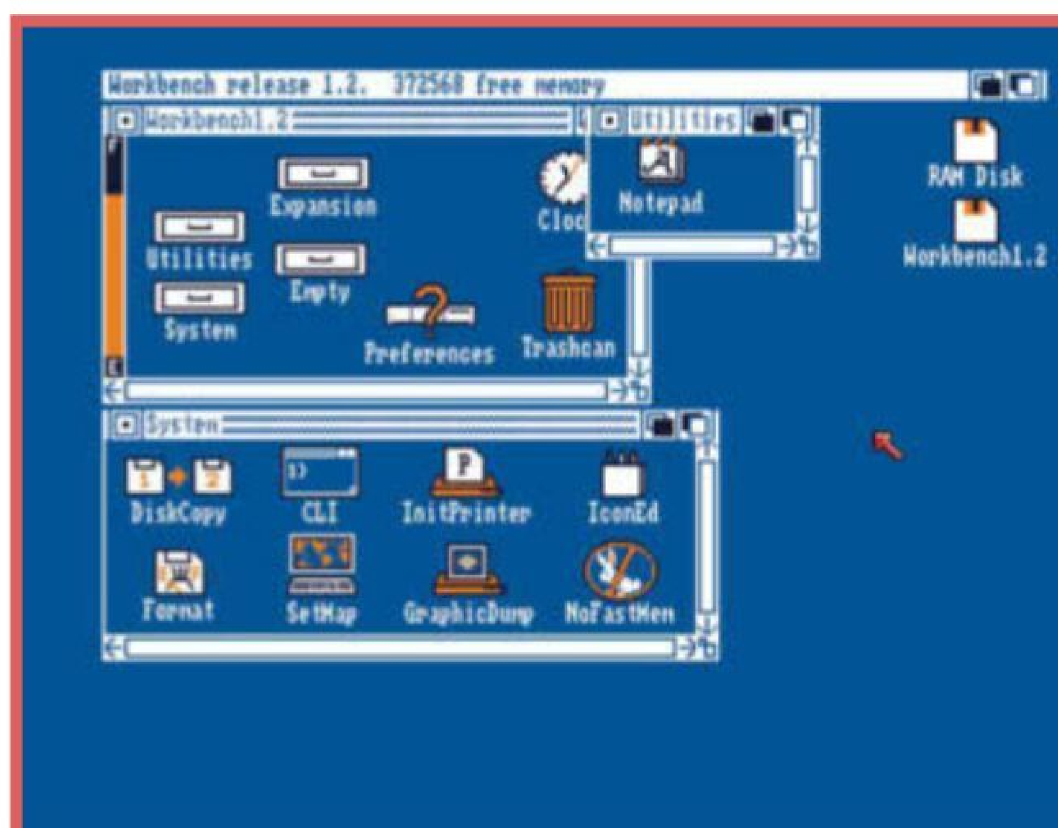
VAMPIRE

■ Als Turbokarte für Amigas entstanden, können die modernen Nachbauten inzwischen deutlich mehr als die Originale. Das jüngste Modell, Apollo V+, ist eine eigenständige Neuauflage des Klassikers – die allerdings 600 Euro kostet.



DAS ORIGINAL

■ Amigas findet man immer noch gebraucht. Allerdings wird es zunehmend aufwendiger und kostspieliger, die Hardware in Schuss zu halten und mit moderner Technik (Monitor, Netzteil, Speicherkarten) zu kombinieren.



» Die Workbench und andere Anwendungsprogramme sind nur über Umwege zugänglich. THEA500 Mini ist deutlich auf Spiele fokussiert.

C64-SPIELE

Obwohl er nicht als reine Spielemaschine konzipiert war, brachte der C64 in Sachen Sprites und Farben und Sound und maschinennaher Programmierung vieles mit, was ihn zum Games-Gott der 80er machte. 40 Jahre später werfen wir einen Blick auf seine größten Hits.



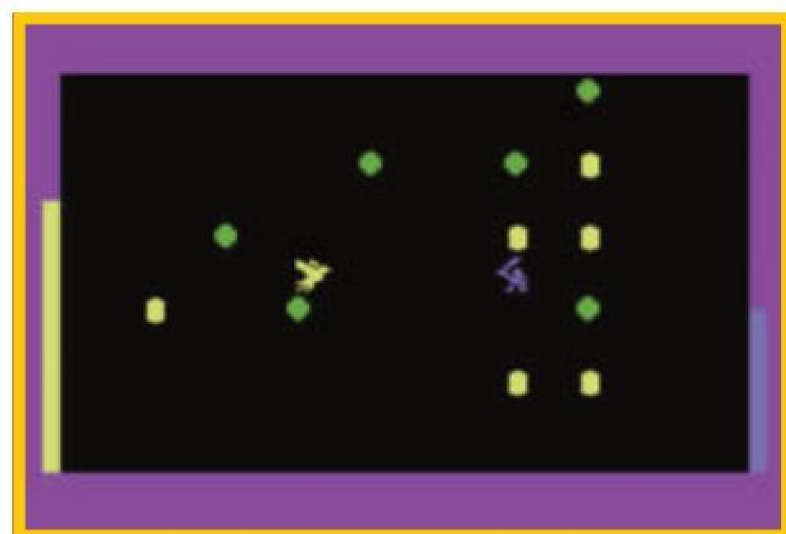


Commodores 8-Bit-Heimcomputer war direkt bei seiner Markteinführung 1982 ein großer Erfolg. Das Unternehmen war durch den Commodore PET und den VC-20 auf dem 8-Bit-Markt bereits erfolgreich. Jack Tramiel, der Eigentümer von Commodore, wollte den Markt aber dominieren. Er vermarktete den C64 sehr offensiv und drückte den Preis bereits ein paar Monate nach Veröffentlichung um 200 Dollar.

Das brotkastenartigen Äußere erinnerte bis auf die bräunliche Farbe sehr an den Vorgänger VC-20. Doch unter der Haube verbargen sich gewaltige Unterschiede. So verfügte der C64 über die namensgebenden 64 KB RAM und zusätzliche 20 KB ROM, eine höhere Auflösung, und – dank des SID-Chips – einen für damalige Verhältnisse unglaublichen Sound.

Tramiels Anstrengungen (und die seiner Ingenieure) lohnten sich: Der C64 wurde schätzungsweise über 30 Millionen Mal verkauft und war damit der meistverkaufte Heimcomputer aller Zeiten. Er wurde zwar nicht als reine Spielemaschine gebaut, blieb aber ganz eindeutig aufgrund der schieren Quantität – und zum Glück auch immer wieder Qualität – seiner Spiele in Erinnerung.

Wir stürzen uns in diesem Artikel in einen tapferen Versuch: Nämlich einige der allerbesten C64-Spiele zu erwählen.





ARCHON: THE LIGHT AND THE DARK 1983

ELECTRONIC ARTS

■ Bei flüchtiger Betrachtung könnte man *Archon* für eine hässliche Schach-Simulation halten. In Wahrheit ist es eine Mischung aus vielleicht einem Viertel Taktik und drei Vierteln Action: Euer Ziel besteht darin, fünf Kontrollpunkte auf dem Brett zu besetzen. Die meisten Felder werden abwechselnd heller und dunkler, was die jeweilige Seite bevorteilt. Das Schlagen von Figuren wird in einer Extra-Arena ausgefochten.





FORBIDDEN FOREST 1983

COSMI CORPORATION

■ Paul Norman nutzte in seiner Schießbude animierte Sprites, elegantes Parallax-Scrolling, eine innovative Sprite-Skalierung und sogar Tag-und Nachtzyklen. *Forbidden Forest* ist nicht das schönste Spiel der Welt, aber es ist außergewöhnlich atmosphärisch und erzeugt ein Gefühl des Grauens, wenn ihr von Monstern umzingelt werdet. Euer sehr begrenzter Pfeilvorrat lässst ordentlich Druck entstehen.



M.U.L.E. 1983

ELECTRONIC ARTS

■ Wie viele der frühen C64-Spiele begann auch *M.U.L.E.* auf der 8-Bit-Reihe von Atari. Auf dem Planeten Irata (rückwärts für Atari) streitet ihr um Landparzellen, installiert dort die namensgebenden M.U.L.E.s zur Ressourcengewinnung und schachert mit den drei Konkurrenten, die von der KI oder anderen Spielern gesteuert werden. Bis heute unglaublich fesselnd, gewaltfrei und kompetitiv.



DINO EGGS 1983

MICRO FUN

■ Dieser Plattformer ist überraschend komplex: Als Zeitreisender besteht eure Aufgabe darin, Dinosauriereier zu sammeln. Auf der Suche nach den kalziumumhüllten Baby-Reptilien rollt ihr Felsbrocken weg, die mit etwas Glück und Geschick auf eure Gegner fallen. Für den großen Mamasaurier müsst ihr härtere Geschütze auffahren, beispielsweise ein großes Feuer entfachen.



DROPZONE 1984

U.S. GOLD

■ Archer MacLeans schillernder Jetpack-Shooter mag zwar großzügig Elemente von *Defender* übernommen haben, hat aber dennoch eine eigene Identität. Euer Held saust mit seinem Raketenrucksack über den Jupitermond und sammelt Wissenschaftler ein, während er zahlreichen Feinden ausweicht. Dieser Klassiker gehört in die Sammlung jedes C64-Besitzers!



IMPOSSIBLE MISSION 1984

EPYX

■ Die höhnische Stimme von Elvin Atombender („Stay a while! Stay… forever!") klingt heute nicht mehr ganz so bedrohlich, trotzdem ist Dennis Caswells Mischung aus Plattformer und Denkspiel immer noch fesselnd – und auch grafisch gut gealtert. Um den atomwaffenbewehrten Wahnsinnigen auszuschalten, sucht ihr in einem bei jedem Spielstart neu generierten Untergrundsystem unter Zeitdruck Räume ab, um Puzzleteile für Codekarten zu erhalten. Jeder Tod kostet euch kostbare zehn Minuten. ▶





PARADROID

Andrew Braybrook spricht über seinen 8-Bit-Shooter.

RG: *Paradroid* ist eine Mischung aus Action- und Denkspiel. War das von Anfang an deine Idee?
AB: Ich wollte ein Spiel entwickeln, das ich auch selbst gerne spielen würde. Ich war mehr an der Technologie interessiert, also etwas Neues zu machen. Ich fing damit an, das Scrolling zu entwerfen, und ließ mich vom Ergebnis inspirieren. *Paradroid* entstand fast über Nacht, die Idee kam mir auf dem Nachhauseweg. Ich schrieb alle Ideen, die mir so einfielen, auf ein Blatt Papier, der Großteil hat es ins Spiel geschafft.

RG: Wie kamst du auf die verschiedenen Droiden?
AB: Ich glaube, die Idee stammt von einem alten Arcadespiel. Es ging um einen Kommandanten, der in einen Panzer springen und ihn benutzten konnte. Bei einem Treffer hatte man ein paar Sekunden Zeit, um herauszuspringen und sich einen neuen Panzer zu suchen.

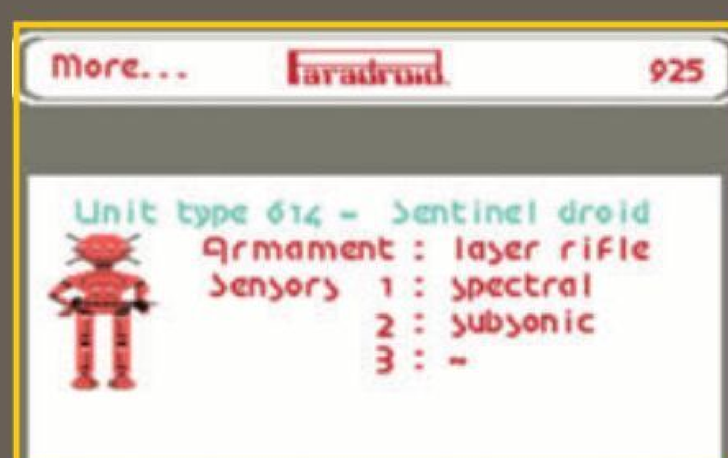
Mir gefielen die zwei verschiedenen Zustände, und dass man durch den Panzer geschützt war. Nachdem ich mich für die simple Darstellung der Roboter entschieden hatte (sie zeigen durch eine große dreistellige Zahl, wie gefährlich sie sind), konnte ich mich bei der Grafik voll aufs Scrolling konzentrieren. Dadurch ließen sich auch mehr Waffen in das Spiel einbauen, wobei ich bei diesem Punkt erst mit *Paradroid 90* richtig zufrieden war. Mehrere Spiele haben danach ein ähnliches System verwendet, es muss also überzeugend gewesen sein.



RG: Was steckt hinter dem Update *Heavy Metal Paradroid*?
AB: Ich arbeitete zu diesem Zeitpunkt an *Morpheus* und hatte einen neuen Look, der in einer wilden Nacht mit dem Editor entstand. Ich wollte den Stil ausprobieren, aber *Morpheus* war noch nicht so weit. Ich nahm deshalb die Hintergrundgrafiken von *Paradroid* und spielte damit herum.

Gleichzeitig bekam ich endlich meinen Commodore 128. Er bot unter anderem die Möglichkeit, die CPU in den Double-Speed-Modus zu schalten, während das Raster nicht auf dem Bildschirm angezeigt wurde. Dadurch konnte ich etwa 30 Prozent meiner Ressourcen einsparen, um das Scrolling flüssiger darzustellen. Es stellte sich heraus, dass ich eine ähnliche Vorgehensweise auf dem C64 nutzen konnte, was das Spiel flüssiger machte. Zusammen mit dem neuen Look musste die neue Version einfach auf den Markt.

RG: Warum ist *Paradroid* heute noch so populär?
AB: *Paradroid* ist sehr dynamisch, das scheint den Fans zu gefallen. Zwar ist jedes Schiff im Großen und Ganzen gleich aufgebaut, aber die Aufteilung ändert sich jedes Mal. Als Spieler hat man sehr viel Freiheit, wie man sich durch das Schiff bewegt.







SPY VS SPY 1984

FIRST STAR SOFTWARE

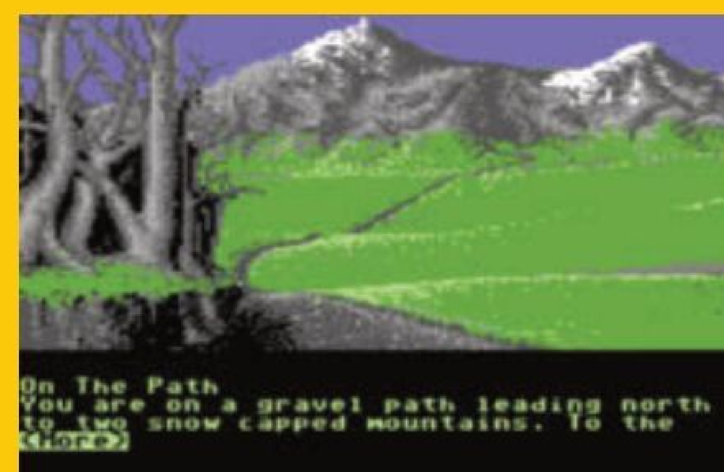
■ Wenn ihr das „MAD Magazin“ mögt, kommt ihr um dieses Mehrspielererlebnis rund um die beiden Spione nicht herum. Ihr müsst so schnell wie möglich bestimmte Gegenstände einsammeln und in ein Flugzeug laden, bevor euch euer Gegner zuvorkommt. Dazu stellt ihr hinterlistige Fallen oder geht in den direkten Zweikampf.

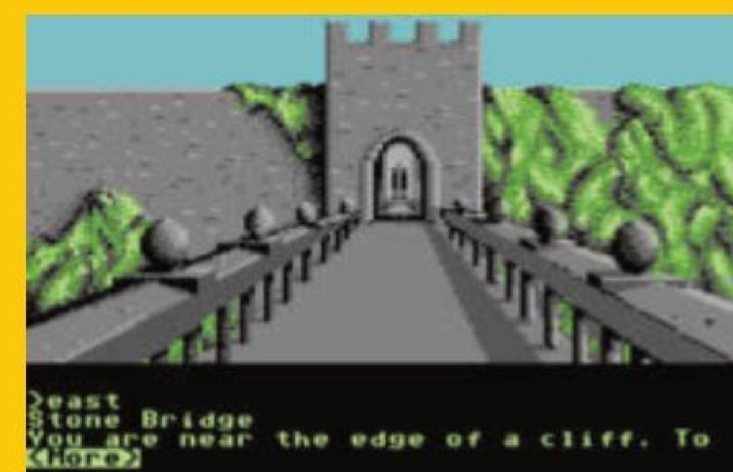


WINTER GAMES 1985

EPYX

■ *Winter Games* profitierte von den direkt zuvor stattfindenden Olympischen Winterspielen. Die beiden Eiskunstlauf-Disziplinen sind etwas dröge, die sechs anderen Disziplinen dafür sehr unterhaltsam. Ihr findet ein vielfältiges Angebot wie Bobfahren, Skispringen oder den kräftezehrenden, wie in echt zwischen pulssteigerndem Langlauf und präzisem Schießen wechselnden Biathlon.





THE PAWN 1985

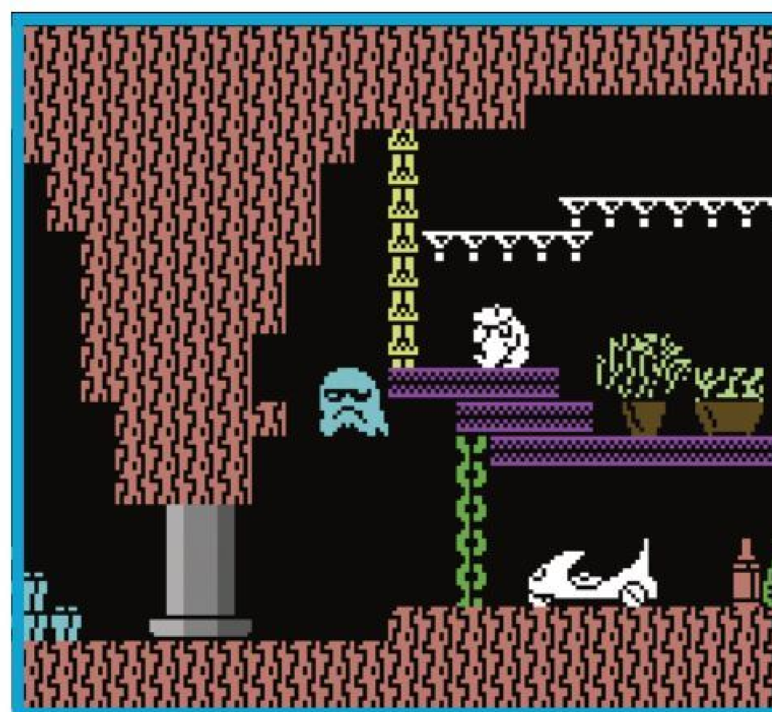
RAINBIRD

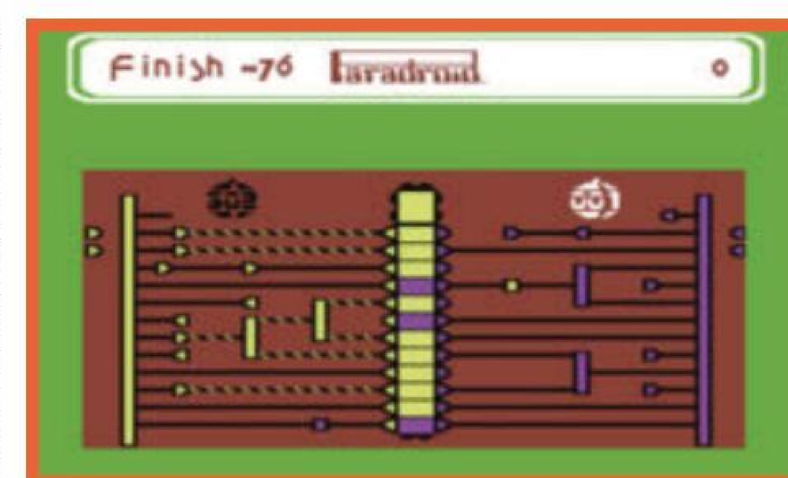
■ Trotz der immensen Konkurrenz durch die 16-Bit-Versionen ist dieses fesselnde Adventure von Magnetic Scrolls auch auf dem C64 ein Brett. Während damals eher die Grafiken für Aufmerksamkeit sorgten, ist es vor allem der starke Parser und die witzigen Texte, die uns heute noch gefallen. Vorsicht, der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich knackig!

MONTY ON THE RUN 1985

GREMLIN GRAPHICS

■ Für die Audiophilen unter euch haben wir ein besonderes Schmankerl, denn ihr werdet den Soundtrack von Rob Hubbard zu schätzen wissen. Besonders das Hauptthema, das von Charles Williams *Devil's Galop* inspiriert ist, mutiert zu einem echten Ohrwurm. Ach übrigens, das Spiel ist auch gut.

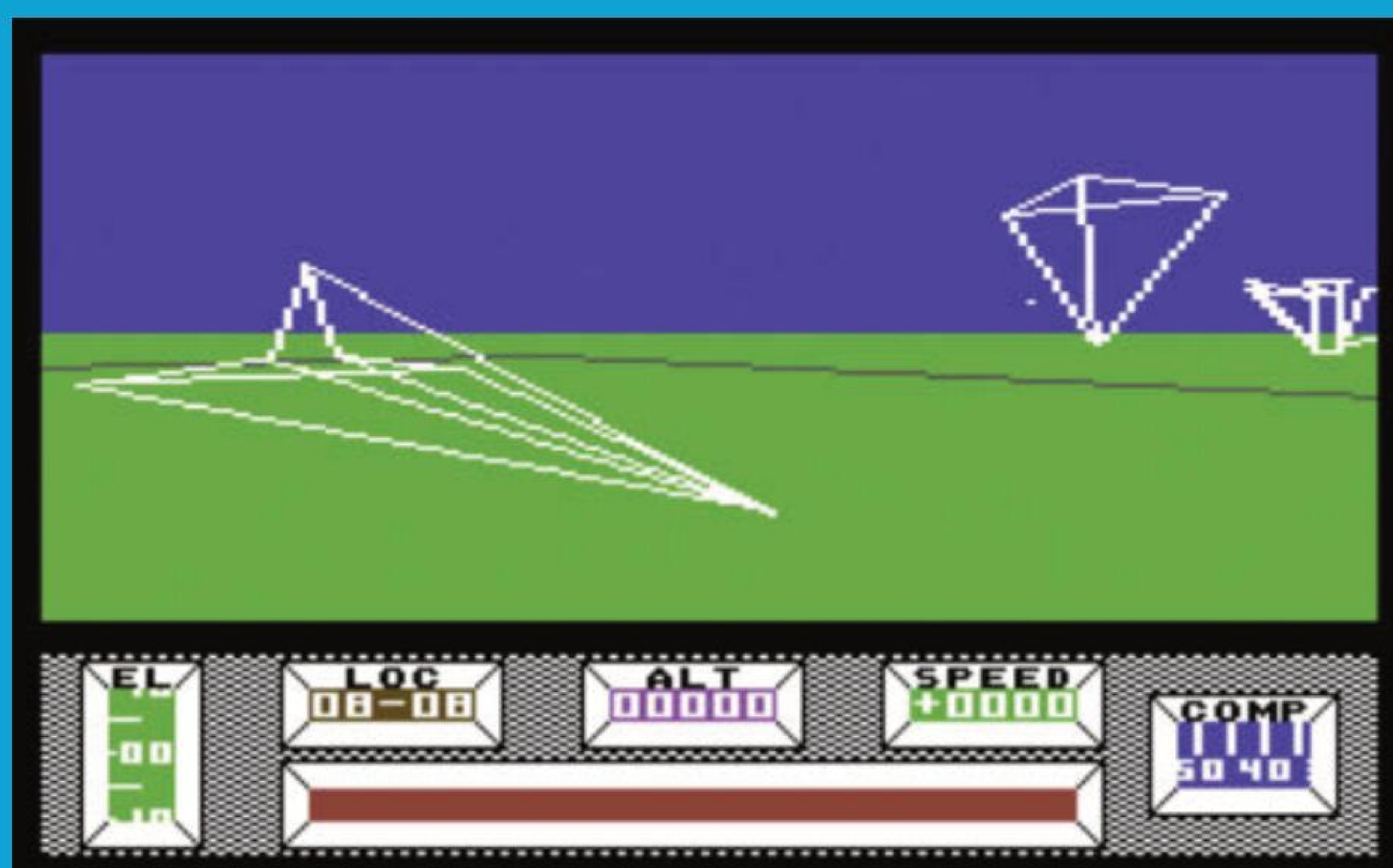




PARADROID 1985

HEWSON CONSULTANTS

■ *Paradroid* ist ein fesselndes Ballerspiel, bei dem ihr eine ganze Flotte von Raumschiffen zurückerobern müsst. Und zwar mit einem kleinen, schwachen Wartungsdroiden, der einen Vorteil hat: Er kann andere, stärkere Roboter in einem Hacking-Minispiel übernehmen. So arbeitet man sich von Deck zu Deck und zu immer stärkeren Robotern hoch, schießt sich den Weg frei und repariert sich an bestimmten Stellen. Dummerweise können wir die stärkeren Droiden nie lange kontrollieren – entsprechend dürfen wir uns nie ausruhen.

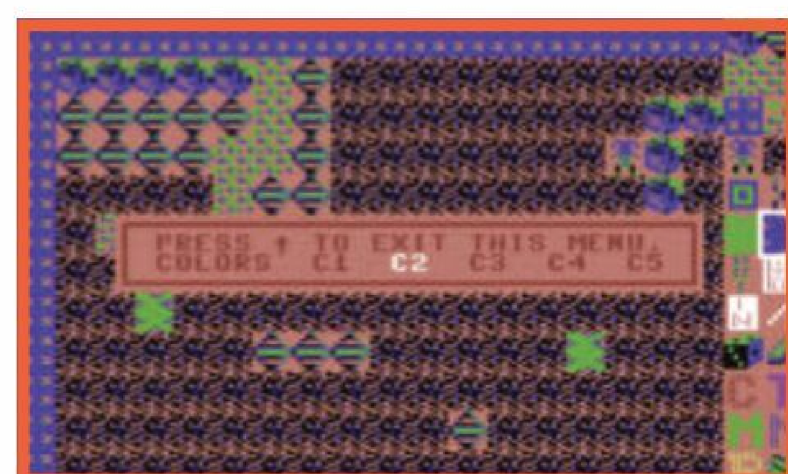


MERCENARY: ESCAPE FROM TARG 1985

NOVAGEN SOFTWARE

■ *Mercenary* erlangte große Bekanntheit für seine wegweisende Vektor- und Polygon-Grafik und sein dynamisches, offenes Gameplay. Es erschienen zwei 16-Bit-Nachfolger, *Damocles* und *Mercenary III*. Leider ist sein Schöpfer, Paul Woakes, am 15.7.2017 gestorben.





BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT 1985

FIRST STAR SOFTWARE

■ Falls ihr gerne an Videospielen herumtüftelt, könnt ihr euch an Peter Liepas ausgezeichnetem Level-Designtool versuchen. Es ist intuitiv und einfach zu verwenden und bietet euch ein paar Beispiel-Levels und Pausenbildschirme. Traut euch ruhig, der Level-Gestaltung sind kaum Grenzen gesetzt!

URIDIUM 1986

HEWSON CONSULTANTS

■ Ein weiteres Arcade-Juwel von Andrew Braybrook. *Uridium* erschien zwar auch auf anderen 8-Bit-Systemen, glänzte aber vor allem auf dem Commodore 64. In eurem Manta-Raumgleiter flitzt ihr über riesige Trägerschiffe, ballert dabei aus allen Rohren und weicht Hindernissen aus. Besonders das flüssige und schnelle Scrolling ist eine Wucht. Neben Auswendiglernen der Raumschiff-Aufbauten braucht ihr vor allem Geschick, um im Level voranzukommen.





BOUNDER 1986

GREMLIN GRAPHICS

■ Dieser schrullige Titel von Christian Shrigley und Andrew Green ist eines dieser Spiele, die nur in den 80er Jahren entstehen konnten. Ihr steuert einen Tennisball durch einen sich ständig bewegenden Level. Dabei prallt ihr von grauen Banden ab, solltet aber andere Hindernisse vermeiden. Es ist nicht einfach, aber mit etwas Übung werdet ihr erfolgreich sein.





ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR 1986

ORIGIN SYSTEMS

■ Es gibt mehrere *Ultima*-Spiele auf dem Commodore, aber der vierte Teil ist nach landläufiger Meinung der Beste (der fünfte lief auf dem C128 deutlich besser). Eine große, offene Welt voller Städte, NPCs, 3D-Dungeons und Geheimnissen erwartet euch, dazu eine Story fernab vom schlichten „Gut gegen Böse". Der Hit aber sind die Rundenkämpfe in taktischen Arenen, die zum Schluss sogar einen „Dungeon im Dungeon" bilden.



LEADERBOARD GOLF 1986

U.S. GOLD

■ Die langen Ladezeiten nerven zwar, doch die Warterei lohnt sich. Ihr findet hier eine Golfsimulation, die euch überraschend viel Kontrolle über den Schwung und die Flugbahn des Balls gibt. Auf gut durchdachten Kursen jagt ihr nach dem Hole-in-one.



MANIAC MANSION 1987

LUCASFILM GAMES

■ Robert Gilberts innovatives Point-and-click-Adventure ist auch heute noch urkomisch und unterhaltsam zugleich. In *Maniac Mansion* kam zum ersten Mal die SCUMM-Engine zum Einsatz. Das Spiel ist voller Humor, verrückter Charaktere und stellt mehrere Adventure-Konzepte auf den Kopf. Der noch grandiosere Nachfolger *Day of the Tentacle* erschien sechs Jahre später.

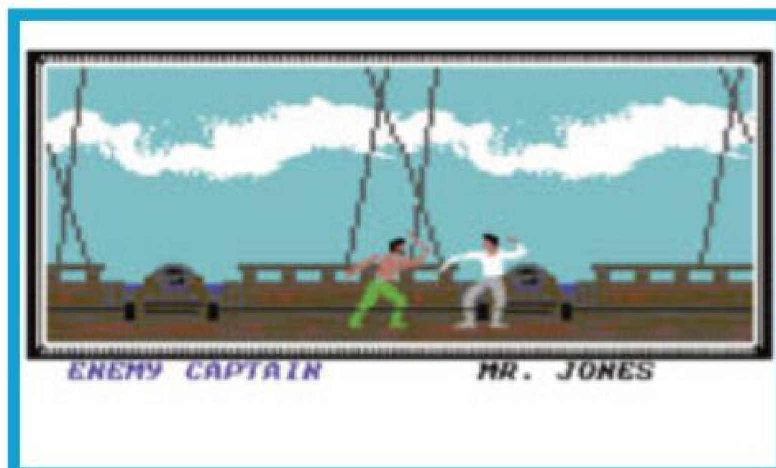


SID MEIER'S PIRATES! 1987

MICROPROSE SOFTWARE

■ Diese Piraten-Simulation ist ein unglaublich motivierender Genremix: Abenteuer, Wirtschaftssimulation, Fechtduelle, Seegefechte und sogar Landschlachten, dazu die Jagd nach euren entführten Verwandten, die eine oder andere Schatzsuche und schließlich Romanzen – ständig trefft ihr weitreichende Entscheidungen.







BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR 1987

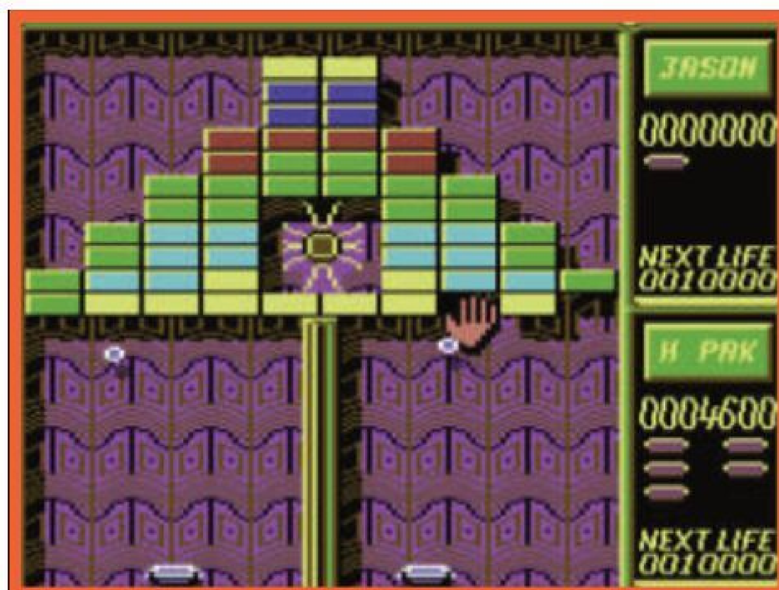
PALACE SOFTWARE

■ Vor allem das Cover mit der nur sehr spärlich bekleideten Maria Whittaker sorgte für Aufsehen bei besorgten Eltern. Der Inhalt des Spiels war zwar damals auf der „expliziten" Seite – das Pixelblut fließt und die Köpfe rollen –, aber es handelt sich um keinen Blender: Das Kampfspiel ist in der Steuerung sehr durchdacht und auch zu zweit ein großer Spaß.

BATTY 1987

ELITE SOFTWARE

■ *Batty* ist einer der besseren *Arkanoid*-Klone. Das liegt vor allem an dem großartigen Zweispieler-Modus, der das Spiel zu einer wirklich unterhaltsamen Angelegenheit macht. Die Steuerung reagiert gut, und ihr könnt in den herausfordernden Levels einige Power-ups entdecken.

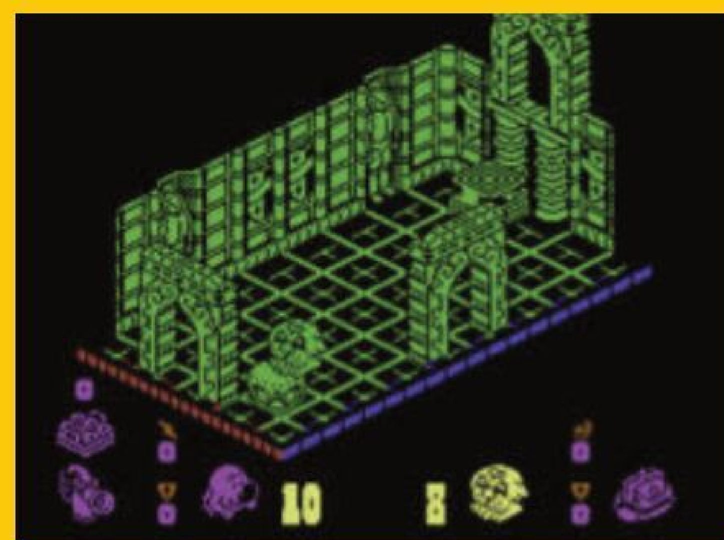




BUBBLE BOBBLE 1987

FIREBIRD

■ *Bubble Bobble* ist eine Arcade-Konvertierung, die eure Aufmerksamkeit verdient. Sie bietet euch eine überraschend authentische Grafik, eine fröhliche und schwungvolle Titelmelodie und ein ebenso simples wie forderndes Spielprinzip. Eure Gegner fangt ihr mit Luftblasen, die dann zerplatzen. Das klingt simpel, wird im Lauf des Spiels aber sehr knifflig.



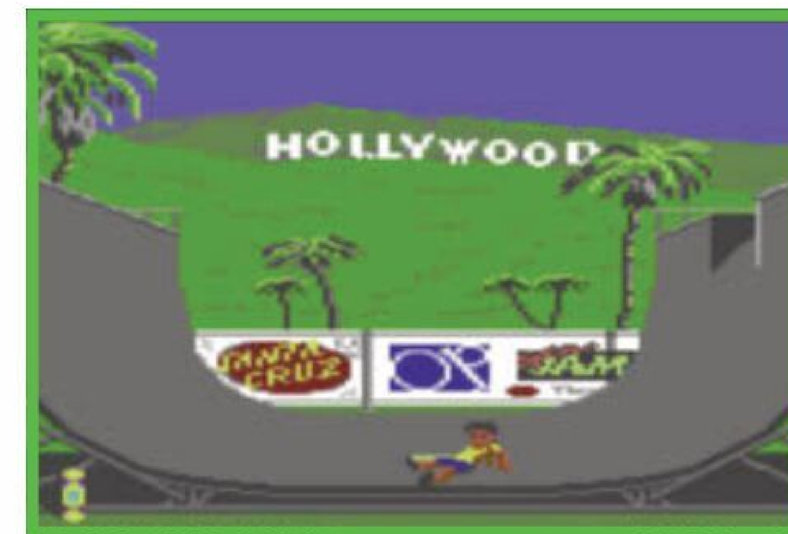


HEAD OVER HEELS 1987

OCEAN SOFTWARE

■ Lasst euch von der dürftigen Grafik und der schleppenden Spielgeschwindigkeit nicht täuschen, denn mit *Head over Heels* ist Ocean ein sehr gutes isometrisches Adventure gelungen. Jon Ritmans Spiel ist voller Charme und raffiniert gestalteter Levels.





CALIFORNIA GAMES 1987

EPYX

■ Die Anzahl der Disziplinen mag gering sein, die *California Games* bereiten trotzdem große Freude. Beim Surfen, Rollerskaten, Skateboarden, Footbag-Balancieren, BMX-Fahren und Frisbee-Werfen stellt ihr euer technisches Können unter Beweis. Das Sportspiel sieht dank der hellen und farbenfrohen Grafik, die die Atmosphäre des Sunshine State gut einfängt, großartig aus.

»DIE ANZAHL DER DISZIPLINEN MAG GERING SEIN, DIE *CALIFORNIA GAMES* BEREITEN TROTZDEM GROSSE FREUDE.«



IK+ 1987

SYSTEM 3

■ Archer MacLean dachte sich: „Zwei Kämpfer sind gut, drei sind bestimmt besser." Und tatsächlich macht *International Karate Plus* durch die Dreier-Kämpfe noch mehr Spaß als der Vorgänger. Die Kampfkunst-Gefechte profitieren von einer präzisen Steuerung, dazu gibt es einige Minispiele – und nicht zuletzt wunderschöne Hintergrundgrafiken.



WIZBALL 1987

OCEAN SOFTWARE

■ *Wizball* ist eine geniale Mischung aus Chris Yates' Programmierung, Jon Hares stilistischer Grafik und dem explosiven Soundtrack von Martin Galway. Eure Aufgabe besteht darin, als Magier in Ball-Form die triste Spielwelt nach und nach wieder einzufärben. Dazu nutzt ihr Farbeimer, die die zahlreichen Feinde bei ihrem Ableben hinterlassen. Das Ballerspiel ist zu Beginn höllisch schwer.



BUGGY BOY 1987

ELITE SOFTWARE

■ Elite Software hat sich sehr viel Mühe gegeben, *Buggy Boy* aus den Spielhallen auf den C64 zu bringen. Dave Thomas konnte natürlich nicht die Panoramadarstellung über drei Bildschirme rekonstruieren, aber er schaffte es, die hohe Geschwindigkeit und den chaotischen Spielspaß beizubehalten. Bemerkenswerterweise sind alle Originallevels enthalten.





DEFENDER OF THE CROWN 1987

CINEMAWARE

■ Der erste Titel von Cinemaware wurde zwar entwickelt, um die Leistungsfähigkeit des Commodore Amiga zu demonstrieren, aber auch die C64-Version ist nicht zu verachten. Der Genremix ist auf C64 grafisch deutlich schwächer, spielerisch aber etwas komplexer.

THE GREAT GIANA SISTERS 1987

RAINBOW ARTS

■ Nintendo hat sich sehr bemüht, *The Great Giana Sisters* aus den Verkaufsregalen zu entfernen. Kein Wunder, handelt es sich doch um einen eindrucksvollen Klon von *Super Mario Bros*. Diese Seltenheit des Spiels relativierte sich durch die enorme Zahl an Raubkopien, die es davon gab.

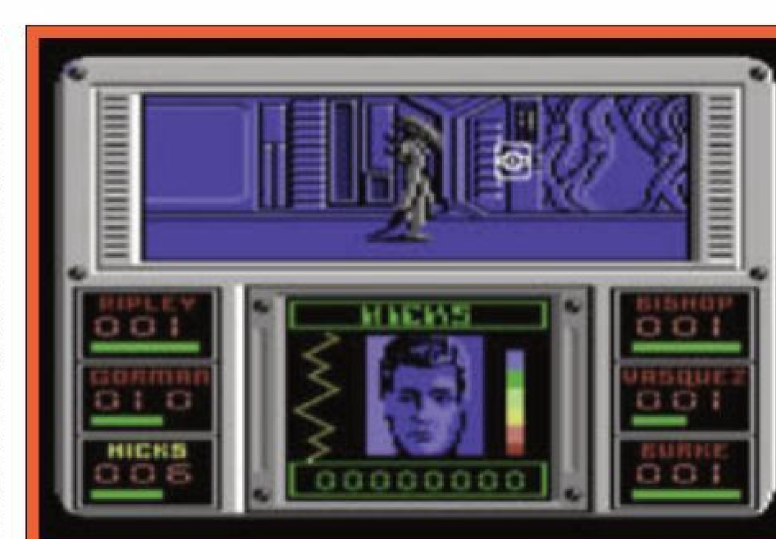




KIKSTART 2 1987

MASTERTRONIC

■ Der zweite Teil des Budget-Racers war eine deutliche Verbesserung zum Vorgänger von 1985. Der Tachometer und die verbesserte Steuerung erleichtern die Kontrolle, während die 24 Etappen jede Menge Herausforderungen bieten. Abgerundet wird das Ganze durch einen unterhaltsamen Streckeneditor.



ALIENS 1987

ELECTRIC DREAMS

■ Diese Filmlizenz von Electric Dreams wollen wir nicht unerwähnt lassen. Ihr gruselt euch in der Egoperspektive durch das Schiff und versteckt euch vor den berühmten Aliens.



LAST NINJA 2 1988

SYSTEM 3

■ System 3 war in Sachen Technik-Know-how eine Großmacht auf dem C64. *The Last Ninja 2* ist gemeinhin als bester Teil ihrer Trilogie bekannt. Die Steuerung ist im Vergleich zum ersten Teil deutlich präziser, Leveldesign und Grafik haben sich nochmals verbessert. Die stimmige Atmosphäre wird von Matt Grays Soundtrack unterstrichen.

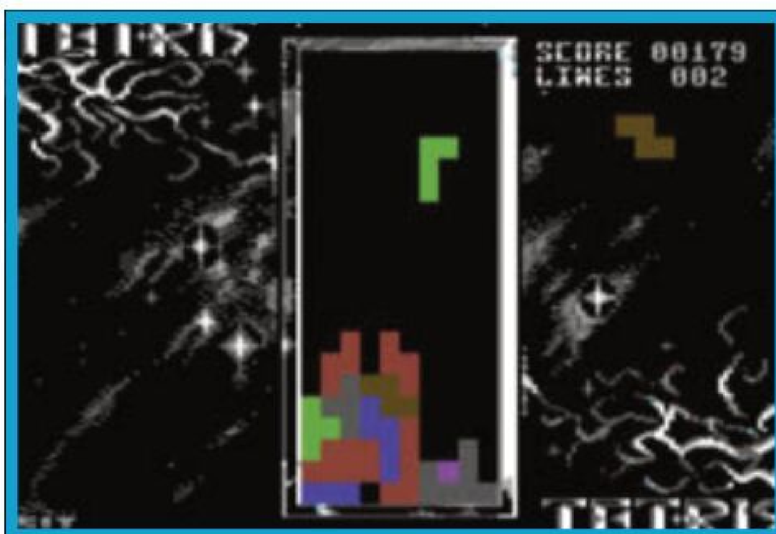


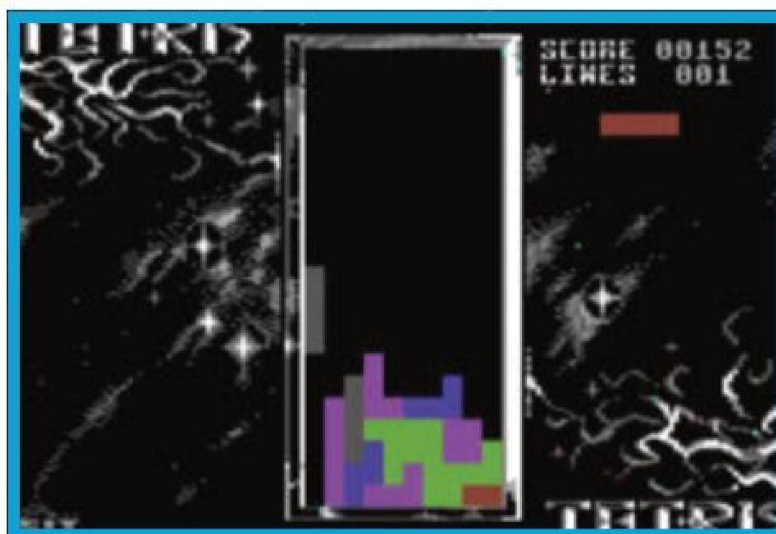


KATAKIS 1988

RAINBOW ARTS

■ Das Gütersloher Studio Rainbow Arts schickt euch in diesem 2D-Weltraum-Shooter in einem Raumschiff ins Weltall. Damit befreit ihr den namensgebenden Planeten Katakis von einer Maschinenarmee, die sich gegen ihre Erfinder gewandt hat. 1992 kam der Nachfolger *Enforcer* auf den Markt.





TETRIS 1988

MIRRORSOFT

■ Auf dem C64 erlebt ihr den Klassiker von Alexei Leonidowitsch Paschitnow in Bestform. Das Spielprinzip macht wie gewohnt süchtig, der Soundtrack von Wally Beben ist exzellent. Auch heute noch wird euch das hektische Blöcke-Sortieren von der ersten Sekunde an fesseln.



WASTELAND 1988

ELECTRONIC ARTS

■ Wir haben nur Platz für *Wasteland*, aber natürlich gehört auch das ältere *The Bard's Tale* in diese Aufzählung. *Wasteland* jedenfalls wirkt mit seinem zwischen *Ultima*-artiger Welterkundung und *Bard's-Tale*-Kämpfen wechselnden RPG-Manier auch heute noch frisch, die Spielwelt ist aufregend, und ihr findet eine große Anzahl von Monstern und NPCs.



MICROPROSE SOCCER 1988

MICROPROSE SOFTWARE

■ In diesem actionreichen Sportspiel könnt ihr Fußballspiele sowohl auf dem Rasen als auch in der Halle austragen. Der Unterschied zwischen beiden Spielmodi ist deutlich, auf dem kleineren Feld spielt ihr nur mit sechs Spielern pro Seite. Zudem könnt ihr euch an Turnieren beteiligen und um den Pokal kämpfen. Der zweite Teil kam als *Sensible Soccer* auf den Markt.

ARMALYTE 1988

THALAMUS

■ *Armalyte* ist ein horizontal scrollender Shooter nach Machart von *Katakis* oder *R-Type*. Der Entwickler Cyberdyne Systems gibt euch eine große Auswahl an Power-ups an die Hand. Das Leveldesign und die Gegnerhorden sind fordernd, aber fair. Die Endbosse sind sehr, sehr knifflig.





TURBO OUTRUN 1989

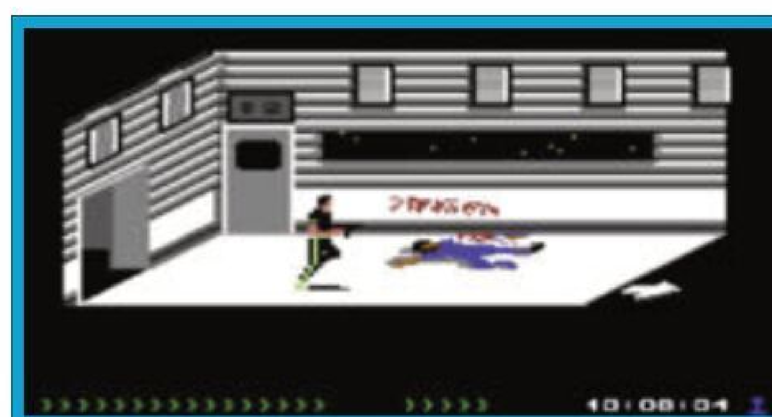
U.S. GOLD

■ Nachdem die PC-Konvertierungen von *OutRun* mehr schlecht als recht waren, konnte sich U.S. Gold rehabilitieren, indem sie den Auftrag für *Turbo OutRun* an Probe Software übergab. Es handelt sich um einen der unterhaltsamsten Arcade-Racer auf dem Commodore 64.

PROJECT FIRESTART 1989

ELECTRONIC ARTS

■ Dieses spannungsgeladene Abenteuer lehnt sich stark an *Aliens* an und erzeugt eine nette Survival-Horror-Atmosphäre. Ihr könnt zwar auch ballern, seid aber oft die schwächere Seite, sodass ihr lieber eure grauen Zellen nutzen solltet. Die Hintergrundgeschichte wird über Terminals erzählt.








LASER SQUAD 1989

BLADE SOFTWARE

■ Ein Jahr nach dem Original auf dem Spectrum kamen auch C64-Nutzer in den Genuss dieses Taktikspiels – einem Frühwerk von Julian „Xcom" Gollop. Ihr rüstet euer Team auf und sucht optimale Positionen, um die rundenbasierten Kämpfe zu bestehen. Die Missionen sind abwechslungsreich, das menügesteuerte Befehlssystem etwas schwer zu meistern.

KLAX 1990

DOMARK

■ In *Klax* sammelt ihr mit einem großen Eimer Steine, die von einem Förderband fallen. Je mehr Steine ihr sammelt, desto mehr Punkte bekommt ihr. Das Spielprinzip ist also denkbar simpel, dafür macht es schnell süchtig. Leider fehlt ein guter Zweispielermodus.

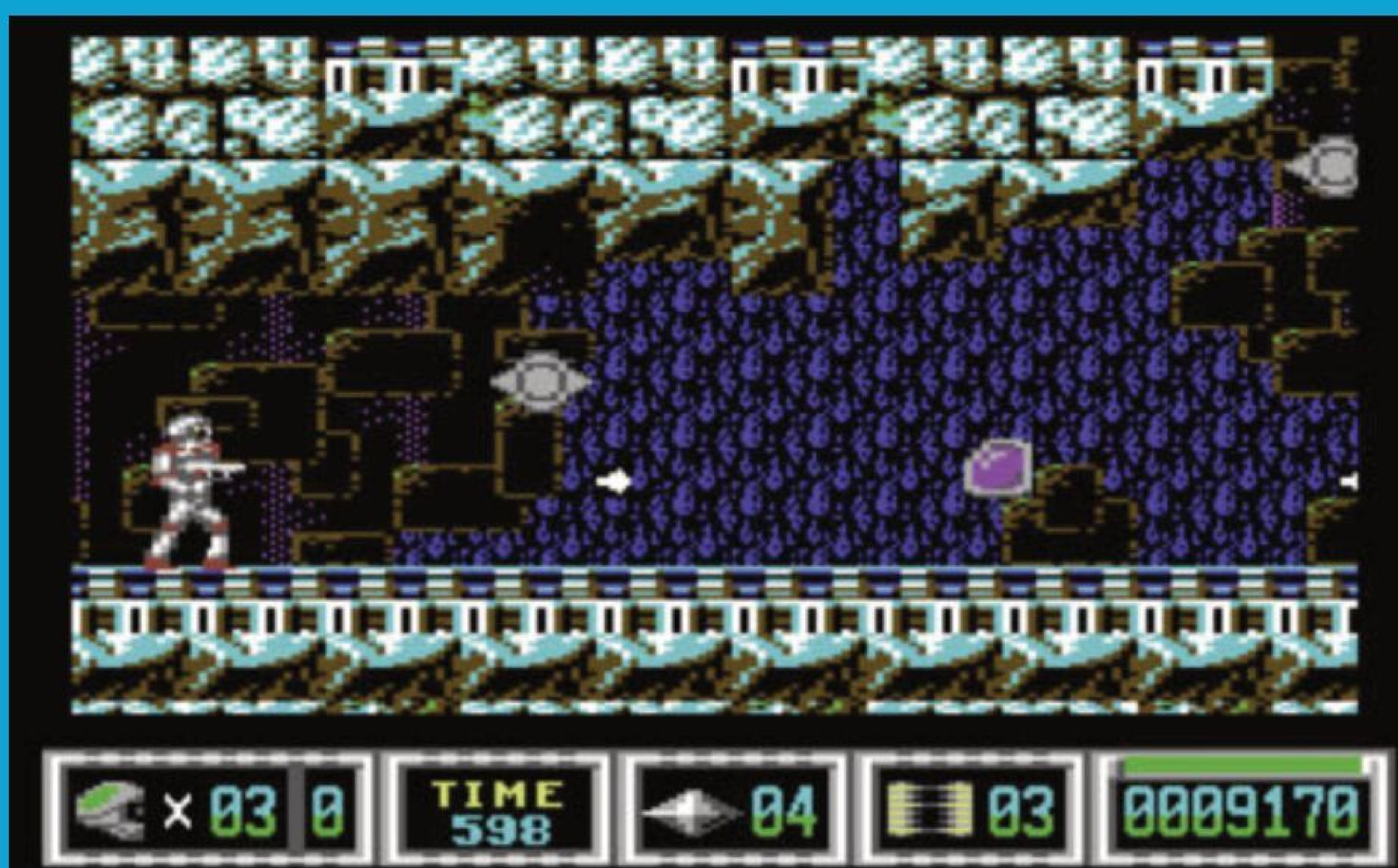




RAINBOW ISLANDS 1990

OCEAN SOFTWARE

■ *Rainbow Islands* ist Graftgolds großartige Konvertierung der *Bubble Bobble*-Fortsetzung. Während alle 8-Bit-Konvertierungen überzeugen können, sticht die C64-Version dank des flüssigen Scrollens, der großartigen Musik und der schönen Grafik heraus. Es fehlen zwar drei Inseln, aber das Gesamtpaket ist dennoch gut.



TURRICAN II: THE FINAL FIGHT 1991

RAINBOW ARTS

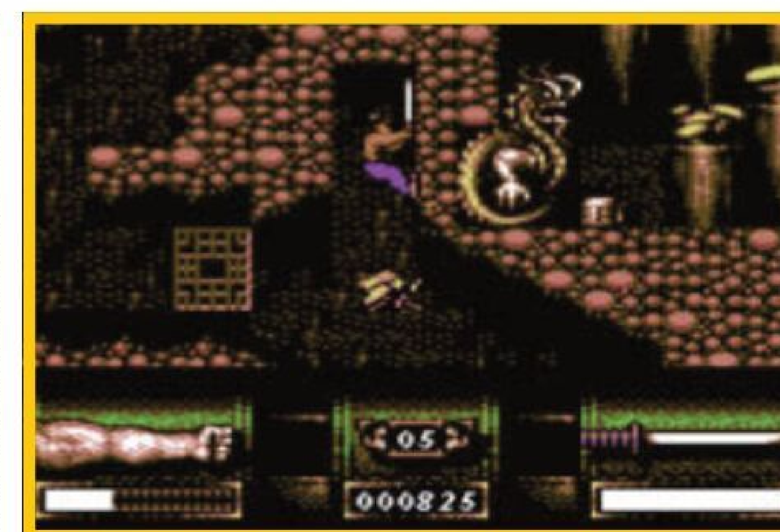
■ In den frühen 90ern verschob sich der Fokus auf die 16-Bit-Systeme. Programmierer wie Manfred Trenz blieben dem C64 trotzdem treu. In puncto Leveldesign und Gestaltung der Endgegner zeigt sich *Turrican 2* deutlich verbessert, die Technik gehört mit zum Besten auf dem Brotkasten.

INTERNATIONAL TENNIS 1992

ZEPPELIN GAMES

■ Dieses preiswerte Tennisspiel bietet eine Menge Inhalt. Ihr könnt einzelne Matches oder Turniere auf zahlreichen Courts spielen. Die Animationen der Schläge und Bewegungen sind gut gelungen, und die genaue Kollisionsabfrage ermöglicht druckvolle Volleys.





FIRST SAMURAI 1992

IMAGE WORKS

■ Wie viele der späteren C64-Spiele stieß auch *First Samurai* an die Grenzen des Geräts. Die Grafiken sind beeindruckend, das Spiel ist unterhaltsam, wenn auch aufgrund der zahlreichen Feinde recht schwierig. Gerade der Anfang gestaltet sich steinig, aber bleibt dran, es lohnt sich!

MAYHEM IN MONSTERLAND 1993

APEX COMPUTER PRODUCTIONS

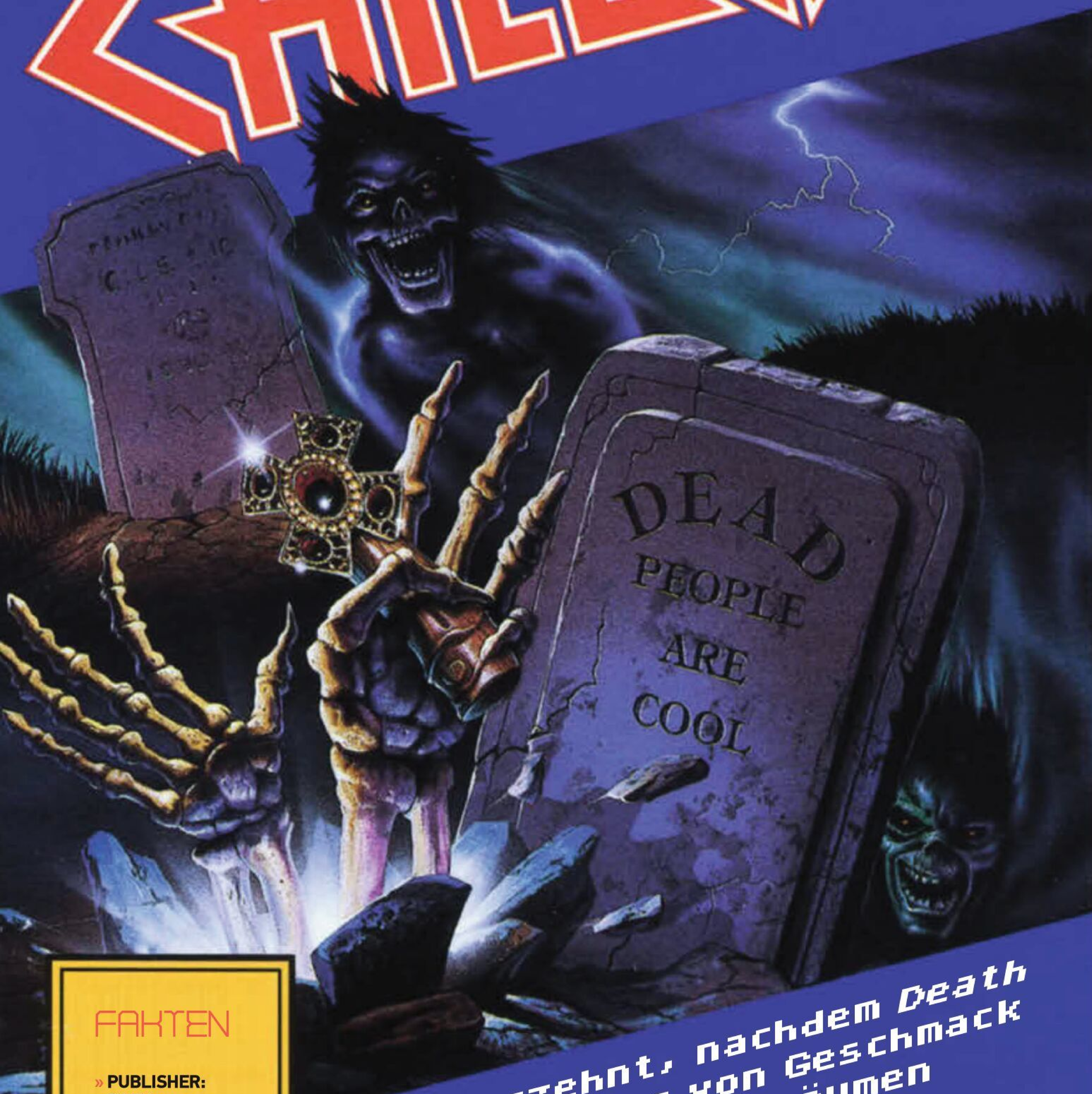
■ Elf Jahre nach der Markteinführung des Commodore 64 haben John und Steve Rowland ihr bestes Spiel für das System veröffentlicht. Grafisch könnte es auch auf dem NES oder Master System erschienen sein. Euch erwartet ein reichhaltiges Jump-and-run, das die meisten Genrekollegen auf dem C64 in den Schatten stellt.



NOCH MEHR KLASSIKER

- **ZAXXON** 1984 SYNAPSE SOFTWARE
- **RAID ON BUNGELING BAY** 1984 BRODERBUND
- **GUNSHIP** 1986 MICROPROSE SOFTWARE
- **SKATE OF DIE!** 1987 ELECTRONIC ARTS
- **PROJECT STEALTH FIGHTER** 1987 MICROPROSE SOFTWARE
- **ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS** 1988 LUCASFILM GAMES
- **POOL OF RADIANCE** 1988 STRATEGIC SIMULATIONS INC.
- **NEUROMANCER** 1988 ELECTRONIC ARTS
- **SPACE ROGUE** 1989 ORIGIN SYSTEMS
- **STUNT CAR RACER** 1989 MICROSTYLE
- **SUPREMACY** 1991 MELBOURNE HOUSE

MAKING OF CHILLER

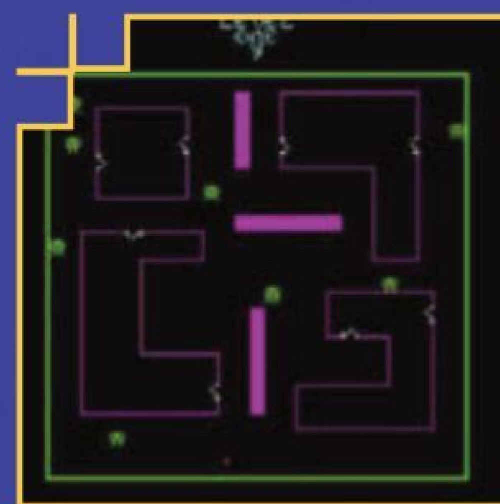


Ein Jahrzehnt, nachdem *Death Race* die Hüter von Geschmack und Anstand zum Schäumen brachte, schuf Howell Ivy einen noch umstritteneren Spielhallen-Automaten, der durch besonders grausame Inhalte auffiel. Doch der Entwickler tut bis heute so, als überrasche ihn die Kontroverse um *Chiller*.

FAKTEN

- » **PUBLISHER:** EXIDY
- » **ENTWICKLER:** EXIDY
- » **JAHR:** 1986
- » **SYSTEM:** ARCADE, NES
- » **GENRE:** LIGHTGUN SHOOTER





ENWTICKLER-HIGHLIGHTS

DEATH RACE
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1978

CIRCUS
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1978

VENTURE (IM BILD)
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1981



» Howell Ivy ist im Gespräch ein netter Kerl.

Wir waren Rebellen", grinst Howell Ivy, ein Mann, der es gewohnt ist, anzuecken. „*Chiller* brachte unser Studio Exidy wieder in aller Munde. Natürlich war es umstritten, wir wollten aber etwas Neues machen und die Grenzen austesten."

Chiller ist eigentlich ein Lightgun-Shooter, allerdings in grausamem Gewand. Es spielt in einer Folterkammer und verlangt von den sadistischen Spielern, halbnackte Opfer zu zerstückeln und schlussendlich zu enthaupten. Für die Mitte der 80er Jahre war das sicherlich gewagt – und es war nicht das erste Mal, dass Howell für Kontroversen sorgte.

Seine Karriere hatte er bei Ramtek begonnen, wo er unter anderem für *Clean Sweep* verantwortlich war. Danach wechselte er zu Exidy, das von seinem früheren Kollegen Pete Kaufman geleitet wurde. 1975 produzierten sie *Destruction Derby*, das als *Demolition Derby* an Chicago Coin lizenziert wurde. Als jedoch die Zahlungen des Lizenznehmers ausblieben, mussten sie sich etwas anderes einfallen lassen.

„Wir brauchten schnell etwas Neues, um unsere Mitarbeiter zu bezahlen und um Exidy erhalten zu können", erklärt uns Howell. „Ich änderte einige der Grafiken von *Destruction Derby*, dazu den Sound und den Spielablauf. Das Spiel sollte *Death Race* heißen, und ich habe mir nicht vorstellen können, dass es so viele Leute verärgern würde."

Der Titel lässt bereits nichts Gutes erahnen. Anstatt wie im Original in andere Autos zu



» [Arcade] Im Bonusspiel findet ihr Kirschen und Glocken statt Herzen und Gehirne.



» [Arcade] So beginnt der erste Level, bevor ihr irgendetwas getan habt. Ihr nutzt auch nicht Messer oder Beil, sondern schießt per Fadenkreuz – etwa auf das Fallbeil, das dann heruntersaust.



» Auf diesem beschaulichen Bild findet ihr Howell in der Mitte.

krachen, mäht ihr in *Death Race* unter Zeitdruck Fußgänger um, die nach ihrem Ableben einen Grabstein hinterlassen. Das grafisch primitive Spiel erschien 1976, die Grenzen der „akzeptablen Inhalte" dieses neuen Mediums waren noch längst nicht verhandelt.

Umso dankbarer griffen die Medien die in einem Videospiel ungewohnte Brutalität auf. In einer Folge von *60 Minutes*, einem investigativen Nachrichtenmagazin des US-Fernsehsenders CBS, wurde die verderbliche Wirkung von Videospielen auf die Kinder der friedliebenden Nation angeprangert.

„Es waren doch aber nur Gremlins, und keine Menschen", versucht sich Howell herauszureden. „Die Leute haben die Strichmännchen falsch interpretiert. Die Sache ist völlig eskaliert, wir bekamen Drohungen von verschiedenen Leuten, sodass wir Sicherheitspersonal für unsere Räumlichkeiten einstellen mussten. Aber wie sagt man so schön: Es gibt keine schlechte Werbung. Die Verkaufszahlen gingen durch die Decke, unser Name war in aller Munde, auch wenn wir nur ein kleines Unternehmen mit etwa zwölf Beschäftigten waren."

»Natürlich war es umstritten, wir wollten aber etwas Neues machen und die Grenzen austesten.«

Howell Ivy

Exidy nutzte die neue Bekanntheit und produzierte etliche originelle Arcade-Titel, darunter *Circus* oder den ambitionierten Dungeon-Crawler *Venture*. 1983, während der großen Flaute der Unterhaltungsindustrie, war auch das Münzautomatengeschäft betroffen. Exidy brauchte dringend einen neuen Hit.

„Angefangen hat es mit Lightpens", sagt Howell weiter. „Ich experimentierte mit Linsen und Brennweiten, erstellte Konzepte für Darstellungsformen auf dem Bildschirm. Am Ende hatte ich eine Stiftdiode mit einem Durchmesser von etwa 2,5 Zentimetern. Ich lernte, wie Kathodenstrahlröhren funktionierten und wie sie die Zeilen des Bildschirms rasterten. Es war ein sehr interessantes Thema."



» [Arcade] Bei *Death Race* von 1976 musste man Pixelmännchen überfahren, das gab Punkte.

Bereits im Januar 1936 entwickelte die Firma Seeburg mit *Ray-O-Lite* einen ersten Lightgun-Spielautomaten. Eine lichtempfindliche Röhre stellte ein sich bewegendes Ziel in Form einer Ente dar. Ein nachgestelltes Jagdgewehr sandte einen Lichtstrahl aus, der von der Röhre erfasst werden konnte, und durch Umklappen der Ente einen Treffer signalisierte. Heutige Lightguns funktionieren anders, sie messen mittels einer Photodiode und Lichtsignalen auf dem Bildschirm, wohin genau der Spieler zielt. Im Lauf des Jahrhunderts gab es verschiedene Entwicklungen in dieser Technik. In den 1970er Jahren entwarf Ralph Baer die Magnavox Odyssey, für die es auch ein Pistolen-Peripheriegerät zu kaufen gab. Auch Atari experimentierte mit Lightguns, *Qwak!* lädt zur gemeinschaftlichen Entenjagd ein. Als Exidy ihre weitaus ausgefeiltere Technologie in die Spielhallen brachte, wurden sie zurecht mit Anerkennung überschüttet.

„Wir verwendeten einen Spiegel, um den Spielern die Illusion von Tiefe zu geben", sagt Howell stolz. „Ihr schaut nicht direkt auf den Bildschirm, sondern auf eine Reflexion. ▶



» *Death Race* lenkte die mediale Aufmerksamkeit auf Exidy.

Ist das Kunst oder muss das weg?

Wie Howell Ivy die Grenzen des Geschmacks testete.

■ Howell war nicht nur für ein, sondern gleich zwei „böse" Videospiele verantwortlich. Hat er es je bereut? „Ich schäme mich überhaupt nicht", antwortet er bestimmt. „Bei *Death Race* war es wirklich unbeabsichtigt. Wir waren uns nicht im Klaren darüber, welche Diskussion ein paar Strichmännchen auslösen könnten. Bei *Chiller* wussten wir, dass es heikel werden würde. Ich habe mit einem kleinen Aufschrei gerechnet, aber den brauchten wir auch, um das Spiel zu verkaufen."

Was ist denn nun seine Meinung zur Zensur von sexuellen oder gewalttätigen Inhalten in Videospielen? Er denkt kurz nach, bevor er antwortet: „Wir können die Gedanken und Fantasien der Menschen nicht kontrollieren. Wenn sie ihr Verlangen nicht mit Videospielen befriedigen können, dann werden sie nach etwas anderem suchen. Allerdings will man natürlich nicht, dass Spiele eine Art Übungsplatz darstellen. Ein sehr schwieriges Thema, vor allem mit den heutigen technischen Möglichkeiten."



» [Arcade] Die gepeinigten Schreie wurden von den Entwicklern selbst aufgenommen.



» [Arcade] In jedem Level müsst ihr vier Hinweise finden, um das Finale freizuschalten.



» [Arcade] Klassisch für Horror: Abgetrennte Hände auf einem Grab.

▶ Das Bild sieht so aus, als ob es etwa einen Meter weit entfernt wäre. Deshalb muss die Lightgun auch nicht stark bewegt werden. Ihr könnt schnell und einfach zielen."

Mit ihrem ersten Spiel mit dieser neuen Technologie brachte Exidy etwas mittelalterlichen Flair in die Spielhallen. In *Crossbow,* einem D&D-Spiel, beschützt ihr eine Gruppe mutiger Abenteurer mit der namensgebenden Armbrust vor feindlichen Angreifern.

„Die größte Herausforderung waren die Gussstücke für die Armbrust", erinnert sich Howell. „Exidy hat nicht nur die Software geschrieben, sondern auch die Gehäuse der Automaten hergestellt. Die Armbrust musste sich authentisch anfühlen, aber auch gut gesichert sein. Leider gab es immer wieder Diebe, ein großes Problem mit Lightgun-Spielen."

Crossbow kam 1983 in die Spielhallen, Howell schätzt, dass über 2.000 Einheiten produziert wurden. Bis 1986 entwickelte Exidy weitere Shooter, mit Themen wie dem Zweiten Weltkrieg oder dem Wilden Westen. Ihr nächstes Projekt sollte wieder etwas Neues sein.

„Bei Exidy verstanden wir sehr gut, dass wir uns von anderen Herstellern abheben mussten, um auf dem Markt bestehen zu können", so Howell weiter. „Wir wollten etwas im Horrorgenre entwickeln. Vielleicht war es etwas naiv, aber wir dachten nicht, dass *Chiller* so kontrovers sein würde, wie es sich schlussendlich darstellte. Wir wollten es einfach nur auf den Markt bringen."

Kontrovers ist dabei noch sehr milde ausgedrückt. Bei Horror denkt man vielleicht an dunkle Friedhöfe, Geister und monströse Gestalten. *Chiller* geht einen etwas anderen Weg. Die ersten beiden Levels des Spiels zeigen eine Folterkammer, vollgepackt mit in Ketten gelegten Opfern, die mittels einer Guillotine enthauptet werden sollen. Wenn ihr jetzt denkt, eure Aufgabe bestünde darin, aus den grausigen Gemäuern zu entfliehen oder die Opfer zu befreien, liegt ihr falsch. Ihr seid der Folterer!

Als solcher reißt man Fleischstücke aus den wehrlosen Körpern, bricht ihre Knochen oder schlägt ihre Köpfe blutig. Angesichts derart grausamer Gewalt will Howell ernsthaft nicht damit gerechnet haben, dass das Resultat vielen als übertrieben grausam und geschmacklos erschien?

„Naja, aber es waren ja keine richtigen Menschen", grinst er schräg. „Außerdem haben wir einen Grünfilter eingebaut, mit dem die Kunden das Blut grün darstellen und so das Spiel etwas entschärfen konnten. Ehrlicherweise muss man aber sagen, dass nur sehr wenige Spielhallen-Betreiber den Filter genutzt haben."

Trotz des vielen Pixelbluts hat das Team um Larry Hutcherson, Vic Tolomei und Ken Nicholson ein gewisses Maß an Gameplay eingebaut. Wildes Ballern ist nicht so effektiv wie das sorgfältige Anvisieren der einzelnen

DAS WURDE AUS



CROSSBOW
1983

■ Im ersten Teil beschützt ihr eine Gruppe Abenteurer mit eurer Armbrust. Die Levels sind bunt und detailliert, die Lightgun funktioniert erstaunlich präzise.



CHEYENNE
1984

■ Nach *Crossbow* ging es in den Wilden Westen, natürlich mit Schießereien in einem Saloon, einer düsteren Geisterstadt und auf einer Postkutsche.



COMBAT
1985

■ Exidy setzte ihre Lightgun in verschiedenen Szenarien ein. In diesem Weltkriegs-Shooter kämpft ihr am Boden, zu Wasser und in der Luft.



CLAY PIGEON
1986

■ Diesmal bekommt ihr die übliche Kost, startet mit Tontauben, bevor ihr auf die „echten" Tiere losgelassen werdet. Hübsche Grafiken und Hintergründe erwarten euch.

Foltergeräte. Außerdem finden sich in jedem Level versteckte Hinweise, die ihr treffen müsst, um das große Finale freizuschalten. Naturgemäß blieben solche „Feinheiten" aufgrund der ablenkenden Natur der gequälten Schreie meist unentdeckt.

„Alle Sprach- und Soundeffekte wurden von Vic, Larry und Ken aufgenommen", sagt Howell nicht ohne Stolz. „Ihr hört ihre Stimmen. Irgendwann gewöhnte man sich an die Schreie im Büro."

»IRGENDWANN GEWÖHNTE MAN SICH AN DIE SCHREIE AUF DEM FLUR IM BÜRO.«

HOWELL IVY

Chiller wurde 1986 veröffentlicht, Howell schätzt die Verkaufszahlen des Automaten auf etwa 1.300. Obwohl es nicht den Erfolg von *Crossbow* (und auch nicht die mediale Aufarbeitung von *Death Race*) erreichte, hat *Chiller* dennoch einen Platz in der Videospielgeschichte: Als mahnendes Beispiel, wie verharmlosend die Branche damals mit schockierenden Themen, Blut und Gewalt umging.

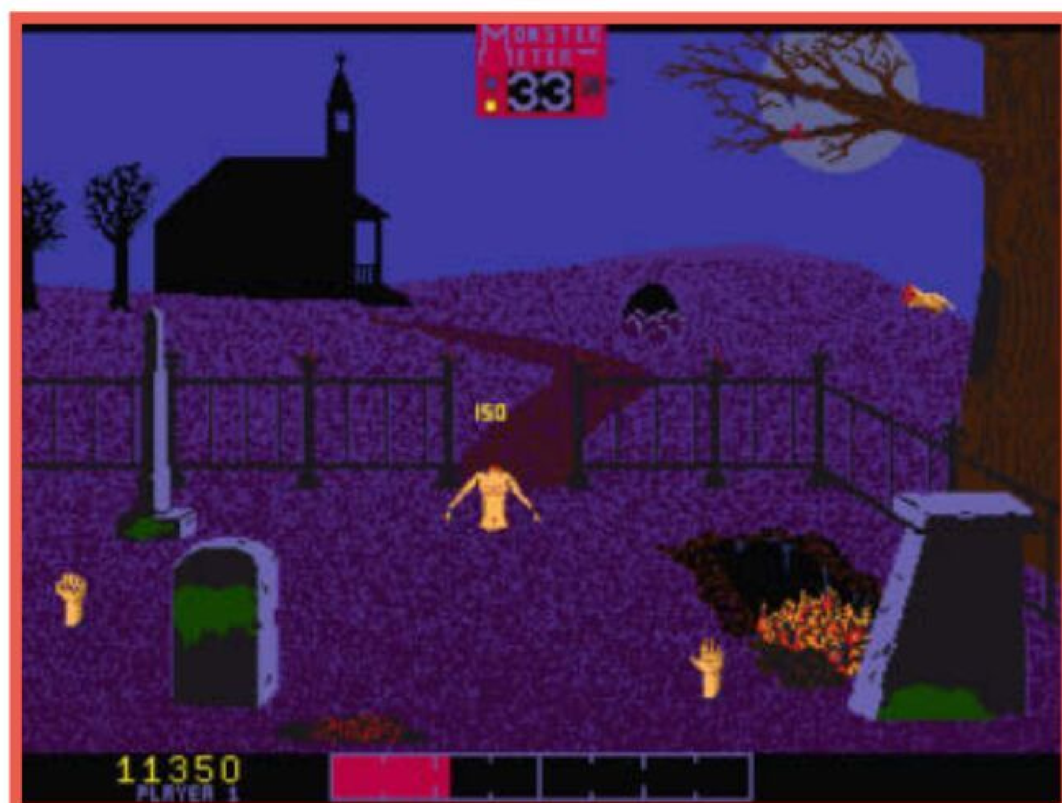
Howell unterstützt indirekt diese Aussage: „Die Zeiten hatten sich geändert, inzwischen war es schon ziemlich normal, auf menschliche Figuren zu schießen", erklärt uns Howell. „Natürlich bekamen wir einige Beschwerden, dass *Chiller* zu brutal sei, aber deutlich weniger als bei *Death Race*."

Howell gesteht seine anhaltende Zuneigung zu *Chiller*, was zum Teil an den schockierenden Tabubrüchen lag, die sich das Spiel erlaubte. Zudem war *Chiller* das letzte Spiel, an dem er beteiligt war, bevor er seine Anteile an Exidy verkaufte und das Unternehmen verließ. Später wechselte er zu Sega und war dort weiterhin mit dem Thema Lightgun betraut.

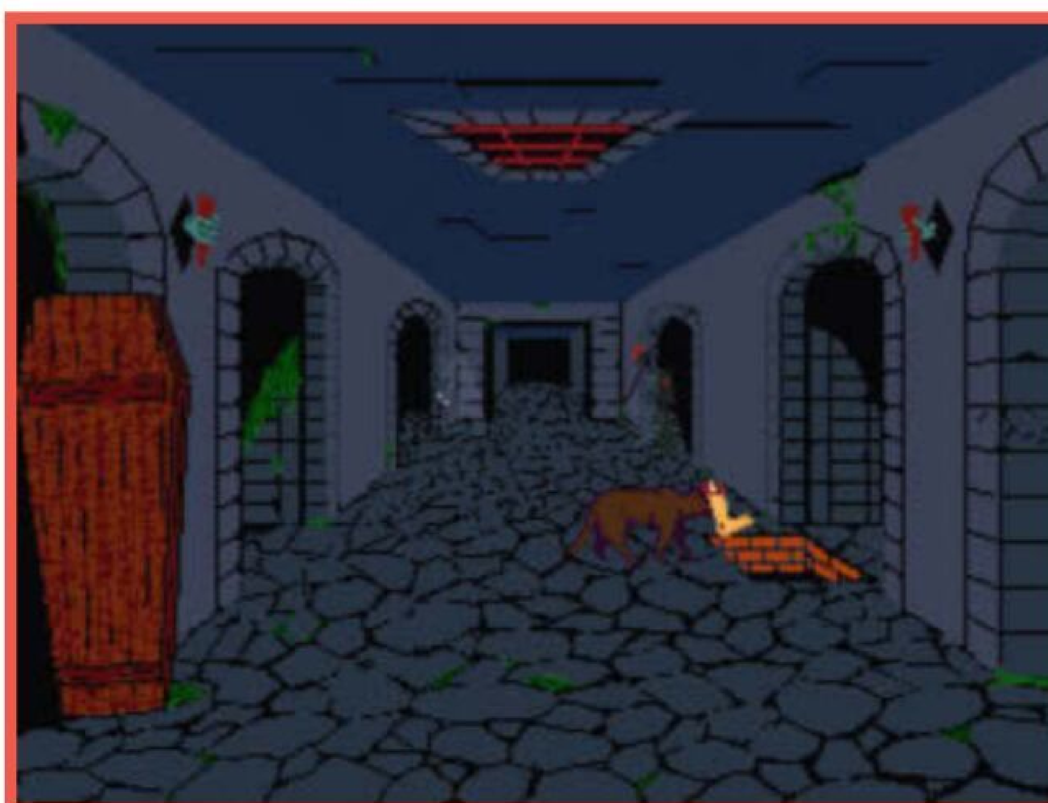
Blickt er mit Stolz auf *Chiller* zurück? „Ich habe nie wirklich darüber nachgedacht, aber wenn ihr mich so fragt, dann bin ich schon stolz darauf. Ich habe etwas entwickelt, was oft kopiert wurde und ein Grundstein für das FPS-Genre wurde. Also ja, ich war gerne ein Teil dieser Entwicklung." Nicht nur bei der Behauptung, Lightgun-Spiele hätten zum FPS-Genre geführt, kann man anderer Meinung sein. *



» [Arcade] Im Dungeon schießen wir natürlich auf das Monster, nicht auf die Prinzessin.



» [Arcade] Zwischen den gewalttätigen Motiven findet sich auch etwas nackte Haut.


» [Arcade] Selbst die Hunde können nicht einfach nur Knochen tragen, es müssen abgetrennte Glieder sein.



» [NES] Auf dem NES erschien eine nicht lizenzierte Version von Chiller, die nicht ganz so brutal ist.

CROSSBOW

EXIDYS ERSTER LIGHTGUN-HIT BRACHTE VIELE NACHFOLGER.



CRACKSHOT
1987

■ In diesem wilden Potpourri an Herausforderungen jagt ihr alles Mögliche, angefangen bei Hasen bis hin zu vermummten KKK-Mitgliedern. Äh … ja.



HIT N MISS
1987

■ Weg von der Jagd, hin zu Puzzle-Elementen. Mit präzisen Schüssen lasst ihr Wasser durch Röhren laufen oder schießt Äpfel von Bäumen.



SHOWDOWN
1988

■ Wieder zurück im Wilden Westen findet ihr euch im Saloon wieder. Hier bleibt der Colt im Holster, es geht um Poker und Moneten.



WHODUNIT
1988

■ In Exidys letztem Spiel erforscht ihr ein großes Anwesen, trefft auf herrliche Charaktere und löst einen Mord. Ein schöner Zeitvertreib.

FANTASTIC NIGHT DREAMS COTTON™

WENN DIE WELT IN DUNKELHEIT VERSINKT, IST ES ZEIT FÜR HELDEN. LEIDER SIND GERADE KEINE HELDEN FREI, ALSO MUSS COTTON RAN. WIR BLICKEN ZURÜCK AUF DIE MITTLERWEILE ÜBER 30 JAHRE ALTE ZUCKERSÜSSE CUTE-EM-UP-REIHE.





Manchmal fragen wir uns hier bei Retro Gamer, warum es eigentlich nicht mehr niedliche Spiele gibt. Schließlich sind Titel wie *Pokémon* im JRPG-Bereich oder *Splatoon* bei den Multiplayer-Shootern sehr erfolgreich – weshalb also gibt es keinen *GTA*-Klon, bei dem Feen sich gegenseitig ihre Einhörner entreißen statt Gangster ihre Autos? Auf der Suche nach bunten Glitzertiteln wird man am ehesten bei Ballerspielen fündig, die mit den sogenannten „Cute-em-ups" sogar ein entsprechendes Untergenre aufbieten. Eine der bekanntesten Reihen ist *Cotton* vom japanischen Studio Success.

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Ein düsterer Nebel ist über die Welt gekommen und taucht diese in einen Zustand ewiger Nacht. Als wäre das noch nicht genug, streifen Monster aller Art durch die Lande. Doch die Fee Silk sieht in der Junghexe Nata de Cotton die Rettung und will sie als Heldin einspannen. Cotton hat zwar kein großes Interesse an dieser Rolle, dafür umso mehr an Süßigkeiten namens Willow – deren leckerste Geschmacksrichtung zufälligerweise die besonders bösen Bosse bei sich tragen. Also schwingt sich Cotton schließlich doch auf ihren Besen, um es mit den Mächten der Dunkelheit aufzunehmen.


BLAUER DÄMON



Spielmechanisch gesehen handelt es sich bei *Cotton* um ein klassisches Shoot-em-up, bei dem ihr mit einem Knopf ballert und mit einem anderen Bomben abwerft. Spezielle Zaubersprüche löst ihr durch Gedrückthalten beider Knöpfe aus. Silk folgt euch wie die Drohnen der *Gradius*-Reihe, wobei ihr im Lauf des Spiels auch weitere zusätzliche Feen bekommen könnt. Ihr kämpft gegen alle möglichen normalen und Zwischengegner sowie gegen die obligatorischen Bosse am Ende der Levels, von denen einige ziemlich furchteinflößend sind (siehe Kasten). Habt ihr sie besiegt, fallen zahllose Teetassen vom Himmel, die ihr für Bonuspunkte einsammeln könnt.

Ihr dürft eure Feuerkraft entweder durch das reine Abschießen von Feinden, aber auch durch das Aufsammeln von gelben und oran-





» [Spielhalle] Ungefähr zur Halbzeit fangen diese Stachelbarrieren an zu nerven.



» [Spielhalle] Im letzten Level macht es euch das Spiel nochmal richtig schwer.

gen Kristallen verbessern, die die Gegner fallen lassen. Schafft ihr es sogar, die Kristalle noch in der Luft abzuballern, können sie ihre Farbe zu rot oder blau wechseln, was euch zusätzliche Magiekräfte verleiht. Verliert ihr ein Leben, geht ein Teil eurer erhöhten Feuerkraft wieder flöten.

Interessant ist, wie Cotton die Continues regelt: Wenn ihr zum ersten Mal alle Leben innerhalb eines Levels verliert, dürft ihr von dort weitermachen, wo ihr gestorben seid. Schafft ihr es mit den nächsten Leben nicht bis zum Ende des Levels, werdet ihr durch folgende Continues an den Anfang des Abschnitts zurückgesetzt. Ihr könnt euch also nicht bis zum Ende des Spiels „durchzahlen". Wie sehr euch diese Idee gefällt, hängt natürlich von eurer Vorliebe für Ballerspiele ab.

Auch wenn die Ballerei großen Spaß macht und die Levels abwechslungsreich gestaltet sind, entsteht doch ein Großteil des Reizes durch die amüsante Hintergrundgeschichte.

DUNKLE FEE







» [Switch] Neue Bosse verlangen euch alles ab – verbrennt euch nicht die Finger!

LECKERE NEUHEITEN

Shinya Nagatomo und Toshinobu Kondo sprechen über die Vergangenheit und Gegenwart von *Cotton.*



» Toshinobu Kondo ist Game Director bei Studio Saizensen.

■ Die *Cotton*-Reihe hat sich in den letzten 30 Jahren eine solide Fanbasis aufgebaut. „Vermutlich haben wir uns damals in den Herzen der Spieler verewigt", sagt Shinya Nagatomo, Produzent bei Success. Wir können bei diesem Satz den Stolz in seiner Stimme deutlich heraushören. „Viele Elemente des Spiels waren vollkommen neuartig", erklärt er uns. „Beim Prototyp gab es noch keine Story, aber unser Chef, Herr Yoshinari, gab uns den Auftrag, eine auszuarbeiten. Damals war es nahezu undenkbar, dass ein Automatenspiel eine Hintergrundgeschichte haben könne, die doch nur die Spielzeit verlängert hätte. Herr Yoshinari aber hatte die Weitsicht, diese Entscheidung zu treffen", sagt Nagatomo.

Kurz nach dem Erscheinen dieser Ausgabe wird sich unsere Lieblingshexe wieder auf ihren Besen schwingen, um in *Cotton Fantasy: Superlative Night Dreams* ein neues Abenteuer auf den aktuellen Konsolen zu erleben. „Ich hatte die Idee, zum 30. Geburtstag von *Cotton* einen Wettbewerb innerhalb von Success auszuloben", sagt Nagatomo. „Da ich selbst ein großer Fan von Cotton bin, wollte ich keinesfalls, dass uns die neuen Serienteile ausgehen." Der Titel selbst hält sich an die bewährte Formel. „Es gibt aber auch Figuren aus anderen Titeln von Success, die ihr spielen könnt", ergänzt er. „Ich wollte zum Jubiläum natürlich haufenweise neue Inhalte bereitstellen."

Laut Toshinobu Kondo, der bei Success als Game Director arbeitet, bereitete der Wechsel zur Polygongrafik keine größeren Schwierigkeiten. „Ich glaube, da gibt es gar keinen so großen Unterschied", meint er. „Aber es war herausfordernd, alles auf einmal auf den Bildschirm zu bringen. Überall fliegen so viele Objekte herum, Schüsse, Explosionen und andere Effekte, es war sehr schwierig, ohne den Grafiktreiber aufzumotzen", erklärt er uns. Der exzellente Soundtrack wurde intern bei Success komponiert. „Kenichi Arakawa ist ein erfahrener Komponist mit mehr als 30 Jahren Erfahrung in der Branche", ergänzt Nagatomo.

Cotton Fantasy: Superlative Night Dreams soll kurz nach dieser Retro Gamer für Switch, PS4 und PC bei ININ Games erscheinen.





» [Switch] Die klassischen Magieangriffe sehen besser aus als je zuvor.



SEITEN-SPRÜNGE

Wie die Magie von *Cotton* auf jeder Plattform ein wenig anders gewirkt wurde.



PC ENGINE CD

JAHR **1993**

■ Der erste *Cotton*-Titel für zu Hause konnte grafisch nicht mit dem Automaten mithalten, auch wenn er sein Bestes gegeben hat – schaut euch beim ersten Boss nur einmal den Boden an. Die Stärke dieser Fassung ist klar der hervorragende Soundtrack.



SHARP X68000

JAHR **1993**

■ Dieses großartige *Cotton*-Spiel ist eigentlich eher ein Remix als eine direkte Umsetzung und daher eher nichts für Puristen. Es gibt grafische Verbesserungen und Anpassungen beim Schwierigkeitsgrad, manche Bosse wurden auch vollständig ausgetauscht.



PLAYSTATION

JAHR **1999**

■ Wenn ihr nach einer Version sucht, die den Automaten möglichst originalgetreu abbildet, so ist diese Fassung die erste Wahl. Sie sieht praktisch identisch aus und spielt sich auch so. Nur die Musik klingt leicht anders, da ein anderer Synthie verwendet wird.



NEO GEO POCKET COLOR

JAHR **2000**

■ Diese Umsetzung profitierte vor allem von ihrer Portabilität, für die allerdings viele Kompromisse eingegangen werden mussten. Unter anderem fehlen einige Feinde, die Grafik wurde heruntergeschraubt und die Schwierigkeit entsprechend angepasst.



SWITCH/PS4/PC

JAHR **2021**

■ Die runderneute Fassung namens *Cotton Reboot!* basiert auf der X68000-Version und bietet nicht nur eine überarbeitete Spielmechanik, sondern auch neue HD-Grafiken und Musik. Außerdem liegt zum Vergleich die X68000-Fassung mit im Paket.



UND DER REST?

■ Die PlayStation-Version von *Cotton* wurde 2007 exklusiv im japanischen PlayStation Store neu aufgelegt und kann für PS3, PSP und Vita heruntergeladen werden. Auch für Segas Astro City Mini erschien 2020 eine nicht angepasste Fassung als Emulation.



















▶ Die einzige Übersetzung auf Englisch ist zwar fragwürdig, doch es ist trotzdem witzig, eine Heldin wider Willen zu spielen, die nur von ihrer Vorliebe für Süßkram angetrieben wird. Cotton ist genau jene Art komödiantischer Charakter, der auch den damaligen Anime-Fans zugesagt hätte, vor allem durch die Zwischensequenzen nach jedem Abschnitt. In einer kann Silk die verfressene Cotton nur mit Mühe davon abhalten, das Willow zu verspeisen, das sie vom ersten Boss erhalten hat. Silk behauptet kurzerhand, dass ein riesengroßes Willow erscheine, wenn sich Cotton alle Süßigkeiten bis zum Schluss aufspare.

Für den Automaten benutzte Success Segas System 16 als Hardware, logischerweise übernahm Sega dann auch Vermarktung und Vertrieb. *Cotton* kam im April 1991 in die japanischen Spielhallen und kurz darauf auch in westliche. Der Titel konnte sich eine Zeit lang in den Top 25 der beliebtesten Automaten halten und damit zu moderaten Erfolgen gelangen, auch wenn diese nicht mit Klassikern wie *Raiden* oder *Alpha Mission II* vergleichbar waren. Für eine Reihe von Umsetzungen für Konsolen reichte es aber doch.

Als Erstes bekam die PC Engine eine Konvertierung ab, und zwar als Super CD-ROM sowohl in Japan als auch in Nordamerika. Diese Fassung erreicht eine Wertung von 90% in der *C&VG*, wobei das Heft darauf hinwies, dass „man nicht den Fehler machen dürfe, den Titel für einfach zu halten, nur weil er niedlich aussehe“. Die Version für den X68000 von Sharp erschien zwar nur in Japan, stieß dort allerdings ebenfalls auf äußerst wohlwollendes Echo. Hierzulande war man etwas kritischer und bemängelt etwa in der *Mega Fun* 8/93 die „unterdurchschnittliche Grafik“ der PC Engine und das „dünne Spielprinzip“. Gnädig erwähnt wurde der „recht ordentliche Soundtrack“.



» [Spielhalle] Dieser Gegner feuert einen tödlichen Strahl aus seinem Auge, den er um 90 Grad drehen kann.



BOSS-REIGEN

Diese Bösewichte stehen zwischen Cotton und ihrem Süsskram.



» [Spielhalle] Die Levels scrollen in alle Richtungen, was Abwechslung ins Spiel bringt.



» [Spielhalle] Wir wissen auch nicht, weshalb diese Feen nicht auf Cottons Seite sind.

Aus dem ersten *Cotton* ging in der Folge eine neue Spielreihe mit zahlreichen Fortsetzungen und Ablegern hervor. Ein zweiter Teil namens *Cotton 100%* erschien 1994 für das SNES und fast ein Jahrzehnt später für die PlayStation, während im gleichen Jahr der technisch beeindruckende Rail Shooter *Panorama Cotton* für das Mega Drive herauskam. *Cotton 2: Magical Night Dreams* erreichte 1997 die Spielhallen und später den Saturn, ebenso wie die Neuauflage *Cotton Boomerang* von 1998. Zwei Jahre später bekam die Dreamcast mit *Rainbow Cotton* einen weiteren Rail Shooter. Nach einem längeren Dornröschenschlaf wurde die Reihe letztes Jahr mit *Cotton Fantasy: Superlative Night Dreams* wiedererweckt, das dieses Jahr für PS4, Switch und PC erscheint.

Cotton wäre auch ein gutes Spiel gewesen, wenn man mit einem Hubschrauber oder einem Raumschiff geballert hätte, doch gerade die Tatsache, dass dies nicht der Fall war, macht den Titel so denkwürdig. Auch das Comeback, das *Cotton* mit der Neuauflage *Reboot* und der Fortsetzung *Fantasy* derzeit feiert, zeigt, dass die Reihe aus den gleichen Gründen auch heute noch erfolgreich ist. An ihr kann man deutlich erkennen, dass der Stil eines Spiels manchmal genauso entscheidend ist wie seine Substanz. *

HIRATA



■ Der erste größere Gegner im Spiel rammt sich gerne in den Boden, so dass dieser erzittert. Er verschießt Felsbrocken aus seinem Schädel, die euch nicht gefährlich werden, wenn ihr genügend Abstand haltet. In Acht nehmen müsst ihr euch allerdings vor seinen grünen Projektilen.

DEATH



■ Bei Death steigt der Schwierigkeitsgrad sprunghaft an. Der Schädel dieses Zombies schwebt herum und verschießt Kugeln, die langsam auf Cotton zufliegen, ebenso wie seine Arme. Wenn der Torso auf die linke Bildhälfte springt, tut er das zu allem Überfluss ohne Vorwarnung.

MEDUSA



■ Die linke obere Ecke des Bildschirms ist euer Freund, da dieser Gegner sie kaum erreichen kann. Dennoch ist der Kampf aufgrund der heimtückischen Attacken von unten nicht gerade einfach, obwohl sich die Projektile dieses Bosses nur langsam fortbewegen und ihr sie abschießen könnt.

SPHINX



■ In der ersten Phase gegen Sphynx konzentriert ihr euch auf den offensichtlichen Schwachpunkt, der rot leuchtet. Später kommen Feinde aus dem Kopf, an die ihr nicht zu nahe heran solltet. In der zweiten Phase müsst ihr die Geschosse nahe herankommen lassen, bevor ihr ausweicht.

DRACULA



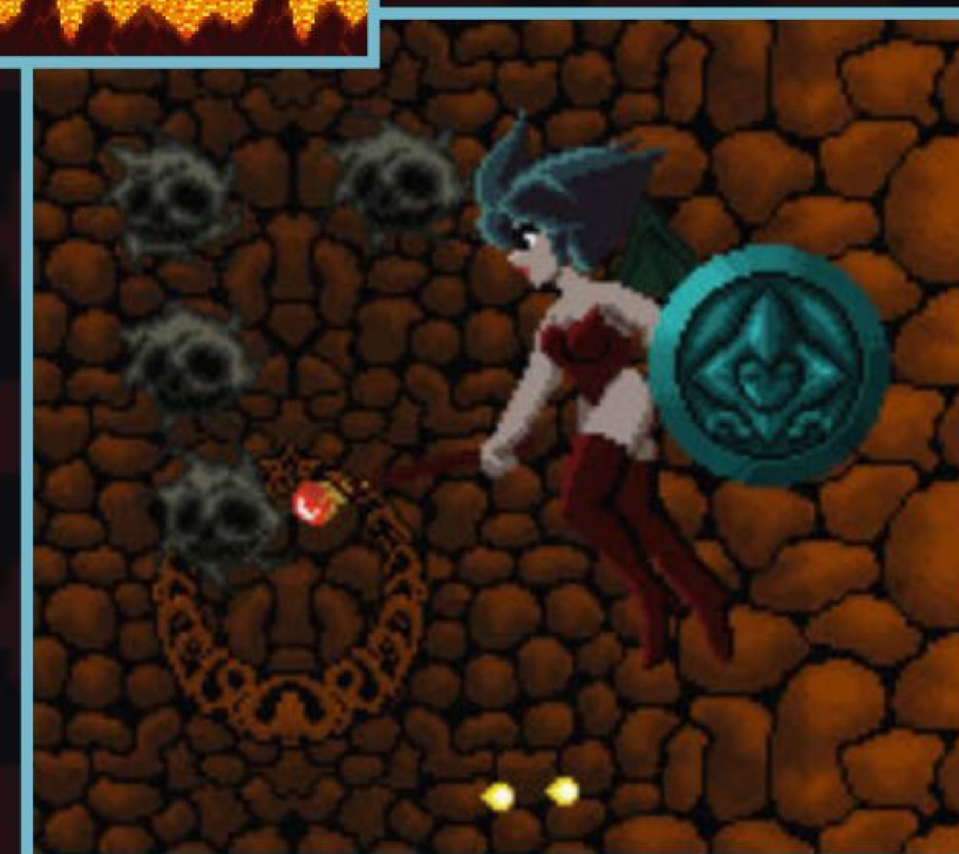
■ Die Arme dieser Kreatur kommen abwechselnd von unten und von oben, während sie nach rechts zu ihrem grünen Gesicht streichen – versucht also besser, nicht zu hoch oder zu niedrig zu fliegen. Draculas Schwachpunkt ist das pflanzenartige Ding, das aus seinem Mund hervorkommt.

DRAGON



■ Als letzter regulärer Boss verfolgt dieser Drache Cottons Position mit seinem Kopf und feuert ziemlich schnelle Schüsse ab, denen ihr vertikal ausweichen müsst. Wenn er in der Lava abtaucht, kann er links wieder hervorkommen. Dann müsst ihr den Felsen ausweichen und eure Magie aufladen.

WOOL



Die Endgegnerin teleportiert wild umher, normalerweise mit erhobenem Schild, der sie unverwundbar macht. Sie senkt diesen nur, um Raketen abzufeuern, die ihr tunlichst abschießen solltet, da sie Kristalle fallen lassen, die eure Magie wieder aufladen.



SNES-SUPERKRÄFTE

30 SPIELE, DIE DAS SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT AUSREIZTEN.



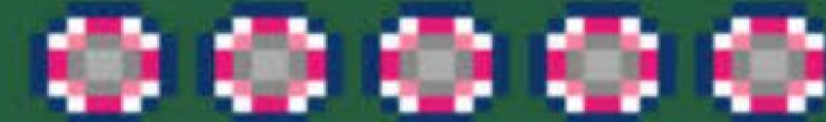
DAS SNES WAR UNBESTREITBAR EINE HERVORRAGENDE KONSOLE MIT HUNDERTEN GUTEN BIS GROSSARTIGEN SPIELEN. ABER WELCHE DAVON HABEN DIE HARDWARE WIRKLICH AN DIE GRENZEN GEBRACHT? WIR HABEN 30 TOLLE BEISPIELE GEFUNDEN.

Geduld zahlt sich aus, heißt es. Nintendo-Fans der frühen 1990er Jahre wussten das nur zu gut, schließlich brauchte *Super Mario Bros. 3* fast drei Jahre, bis es in Europa erschien. Das Super Nintendo ist nach wie vor eine beliebte Konsole (und wurde von den britischen Retro-Gamer-Lesern 2018 zum größten Spielsystem aller Zeiten gewählt) – es war aber ebenfalls erst eineinhalb Jahre nach dem japanischen Release bei uns verfügbar, im August 1992. Wir feiern also dieses Jahr 30 Jahre SNES in Deutschland.

Aus diesem Anlass blicken wir auf 30 Spiele zurück, die die SNES-Hardware bis zum Äußersten gefordert haben. Branchengrößen verraten euch zusätzlich ihre persönlichen Favoriten. Insgesamt erschienen über 1.700 Spiele für das System, das sich viele Jahre am Markt behaupten konnte. Die Entwickler hatten also viel Zeit, um die Hardware wirklich zu beherrschen und das Beste herauszuholen. Dazu kommt der Umstand, dass die Fähigkeiten der Konsole durch in die Module verbaute Spezial-Chips erweitert wurden, auch diese „Booster" erschienen natürlich nicht gleich zu Beginn.

Diese Liste unterliegt keiner bestimmten Reihenfolge, da alle Spiele auf ihre eigene Art die Hardware an die Grenzen treiben. Ausschlaggebend ist nur die technische Leistung der Titel, nicht ihre spielerische Qualität. Die Art der technischen Leistung war uns egal, also ob besonders tolle Grafik, wegweisendes Audio oder eine besonders clevere Programmierung. Und nun zünden wir den Super-Antrieb …





STAR FOX

NINTENDO EAD/ARGONAUT • 1993

■ Eine der Besonderheiten beim SNES ist, dass viele der Spiele nicht nur die eingebaute Technik der Konsole nutzten, sondern auch zusätzliche Technik. Mit dem Super-FX-Chip gelang dem britischen Studio Argonaut in Zusammenarbeit mit Nintendo ein Zusatzprozessor, der 3D-Polygon-Grafik auf dem SNES ermöglichte. Super FX wurde schnell zu einem Marketing-Faktor für die Konsole.

Star Fox war das erste Modul mit Super-FX-Chip und enorm beeindruckend. Fast jedes Objekt bestand aus Polygonen, riesige Mechs ebenso wie tödliche Tunnel und natürlich auch der massive Endgegner Andross.

Actionspiele mit polygonbasierter Grafik waren sogar in den Spielhallen noch eine Seltenheit, als *Star Fox* erschien. Plötzlich lief ein solches 3D-Spiel auf einer Heimkonsole, die noch nicht einmal für diese Grafikart konzipiert worden war. Was eigentlich noch Zukunftsmusik war, war auf einmal greifbar und spielbar.



PILOTWINGS

NINTENDO EAD • 1990

■ So populär *F-Zero* war, *Pilotwings* ist das bessere Beispiel für eine berühmte Fähigkeit des SNES, nämlich den Mode 7. Flugdisziplinen wie ein Jetpack oder Gleitschirm bieten einfach mehr Möglichkeiten als Straßenrennen, um den Vorteil dieser Technik zu nutzen. Interessanterweise wurde *Pilotwings* das erste SNES-Spiel mit einem Erweiterungschip: Der DSP-1-Chip lieferte mathematische Unterstützung für die 3D-Berechnungen. Zu *Pilotwings* siehe auch den Expertenwissen-Artikel in diesem Retro Gamer.

MEIN TECHNIK-HIT

»*Super Mario Kart* hat mich mit seinem grandiosen Gebrauch von Mode 7 beeindruckt. Mode 7 ist perfekt für so schnelle Rennspiele geeignet.«



NICK JONES
Programmierer von *Alien 3* und *Earthworm Jim*





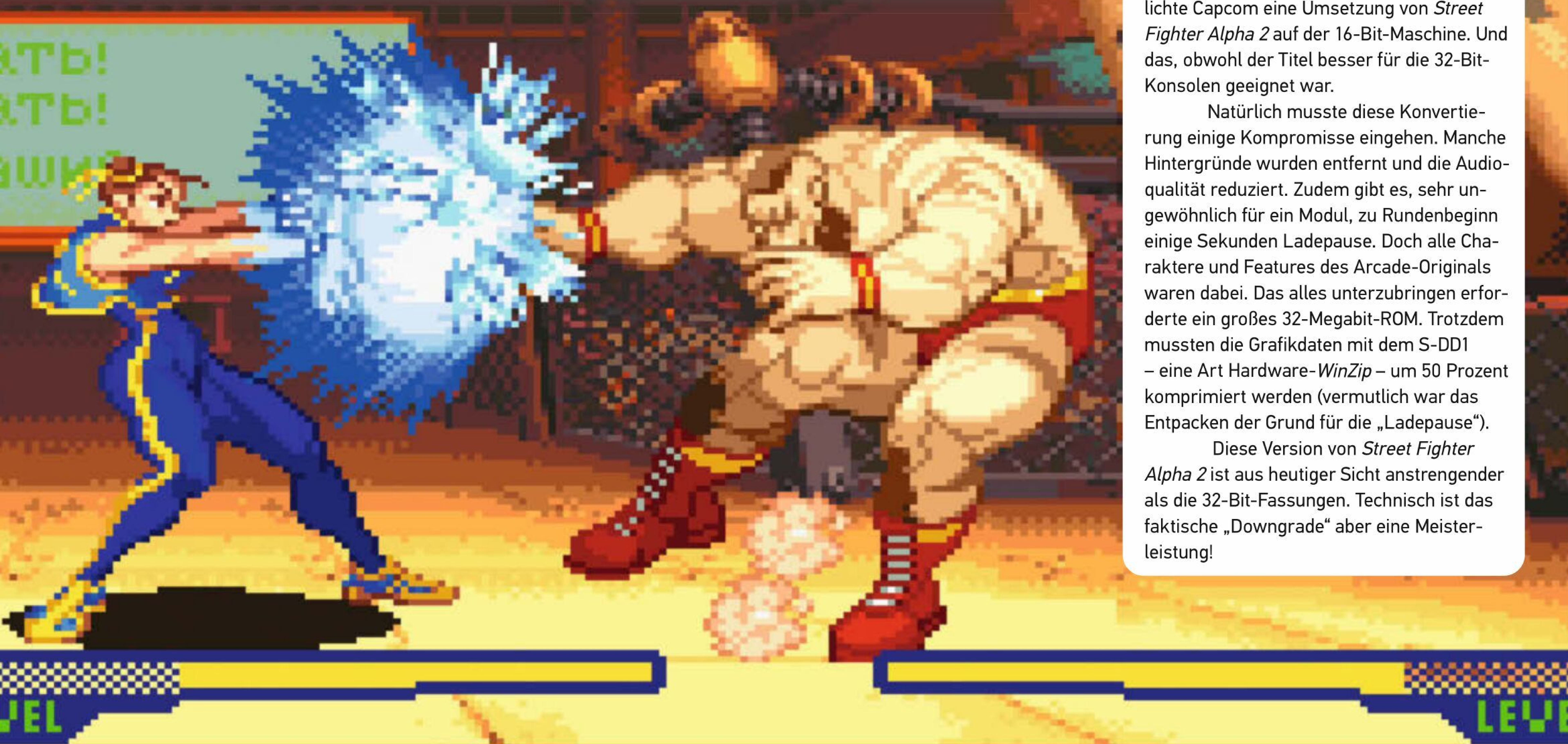
ACTRAISER

QUINTET • 1990

■ Dieses frühe SNES-Spiel vermischte Städtebau und Plattform-Hüpferei zu einer überzeugenden Melange. Bemerkenswert ist seine akustische Brillanz: Wenn es einen Mann gab, der in den späten 1980er und frühen 1990er Jahren das Beste aus einem Sound-Chip herausholen konnte, war es Yuzo Koshiro. Er schuf unter anderem die Akustik für Falcoms *Ys* (PC-88) und *Revenge of Shinobi* (Mega Drive). Für *Actraiser* ging er neue Wege. Er erzeugte einen Orchester-Sound, der den Soundchip des SNES (der übrigens von Sony stammte) voll ausnutzte. Die Stücke „Fillmore" oder „Aitos" sind stellvertretend für den grandiosen Soundtrack.







STREET FIGHTER ALPHA 2

CAPCOM • 1996

■ Nicht wenige Spieler kauften sich damals ein SNES, nur um *Street Fighter II* zu spielen. Die drei Versionen davon (also inklusive *Turbo* und *Super*) verkauften sich insgesamt 12,4 Millionen Mal. Selbstredend veröffentlichte Capcom eine Umsetzung von *Street Fighter Alpha 2* auf der 16-Bit-Maschine. Und das, obwohl der Titel besser für die 32-Bit-Konsolen geeignet war.

Natürlich musste diese Konvertierung einige Kompromisse eingehen. Manche Hintergründe wurden entfernt und die Audioqualität reduziert. Zudem gibt es, sehr ungewöhnlich für ein Modul, zu Rundenbeginn einige Sekunden Ladepause. Doch alle Charaktere und Features des Arcade-Originals waren dabei. Das alles unterzubringen erforderte ein großes 32-Megabit-ROM. Trotzdem mussten die Grafikdaten mit dem S-DD1 – eine Art Hardware-*WinZip* – um 50 Prozent komprimiert werden (vermutlich war das Entpacken der Grund für die „Ladepause").

Diese Version von *Street Fighter Alpha 2* ist aus heutiger Sicht anstrengender als die 32-Bit-Fassungen. Technisch ist das faktische „Downgrade" aber eine Meisterleistung!

MEIN TECHNIK-HIT

»Nintendos späte Veröffentlichung *Yoshi's Island* hat einen einzigartigen Grafikstil und sieht auch heute noch frisch und lebendig aus.«

BILL HARBISON
Grafiker von *Batman, Jurassic Park*





TALES OF PHANTASIA

WOLF TEAM • 1995

■ Viele japanische RPGs werden als Epen bezeichnet, aber dieses ist tatsächlich ein Epos. *Tales of Phantasia* erschien auf einem dicken 48-Megabit-Modul und bot große Areale, Sprachsamples und mehr. Dutzende von Stunden lassen sich hier versenken. Schon der erste Spielstart haut einen um: Die über zwei Minuten lange Intro-Musik klingt wie ein gesungener Popsong direkt aus einer Anime-Serie.



SOS

HUMAN ENTERTAINMENT • 1993

■ Dieser Puzzle-Plattformer in einem sinkenden Schiff sieht trotz Mode 7 nicht besonders spannend aus. Der Trick hier ist seine Verwendung von Mode 0. Dieser bietet vier scrollende Hintergrundebenen, weist jedoch eine schwerwiegende Einschränkung auf: jede Kachel ist auf vier Farben beschränkt. Dennoch gibt es einen höhlenartigen Heizraum im Spiel, in dem die Ebenen verwendet wurden, um die Illusion von Tiefe sehr effektiv zu vermitteln.

LEMMINGS 2: THE TRIBES

DMA DESIGN • 1994

■ Technisch ist dieser *Lemmings*-Titel anspruchsvoller, als man vermuten würde. Das SNES kann mit vielen Sprites schnell überfordert sein. Das wurde umgangen, indem die Lemminge auf einer Hintergrundebene statt der Sprite-Ebene gezeichnet wurden. Dank cleverer Programmierung konnte so die Geschwindigkeit des Amiga-Originals beibehalten werden. *Lemmings 2* fügte für jeden Teil der Szenerie einzigartige Kacheln ein, selbst wenn die Grafiken identisch waren. So konnte, wenn ein Teil der Szenerie zerstört wurde, die entsprechende Kachel durch ihren neuen Zustand ersetzt werden, ohne den Rest der Szene zu beeinträchtigen. Trotz der grafischen Opulenz ist die Umsetzung nicht toll, denn die Steuerung per Joypad ist zu hakelig.







STREET RACER

VIVID IMAGE • 1994

■ Obwohl *Super Mario Kart* auf dem SNES nie vom Thron gestoßen wurde, galt *Street Racer* als ernsthafter Konkurrent. Dabei kommt der Fun Racer ohne DSP-Chip aus, den sogar Nintendo häufig für seine eigenen Mode-7-Spiele verwendete, darunter auch *Super Mario Kart*. Den Entwicklern gelang es dennoch, die Splitscreen-Raserei auf vier Spieler auszubauen. Quadratische Fenster waren allerdings technisch unmöglich, daher rasen alle in gestauchten horizontalen Fenstern, ähnlich zu breiten Rückspiegeln. Das war keine angenehme Spielerfahrung, auch wenn sie halbwegs flüssig lief.

SEIKEN DENSETSU 3

SQUARE • 1995

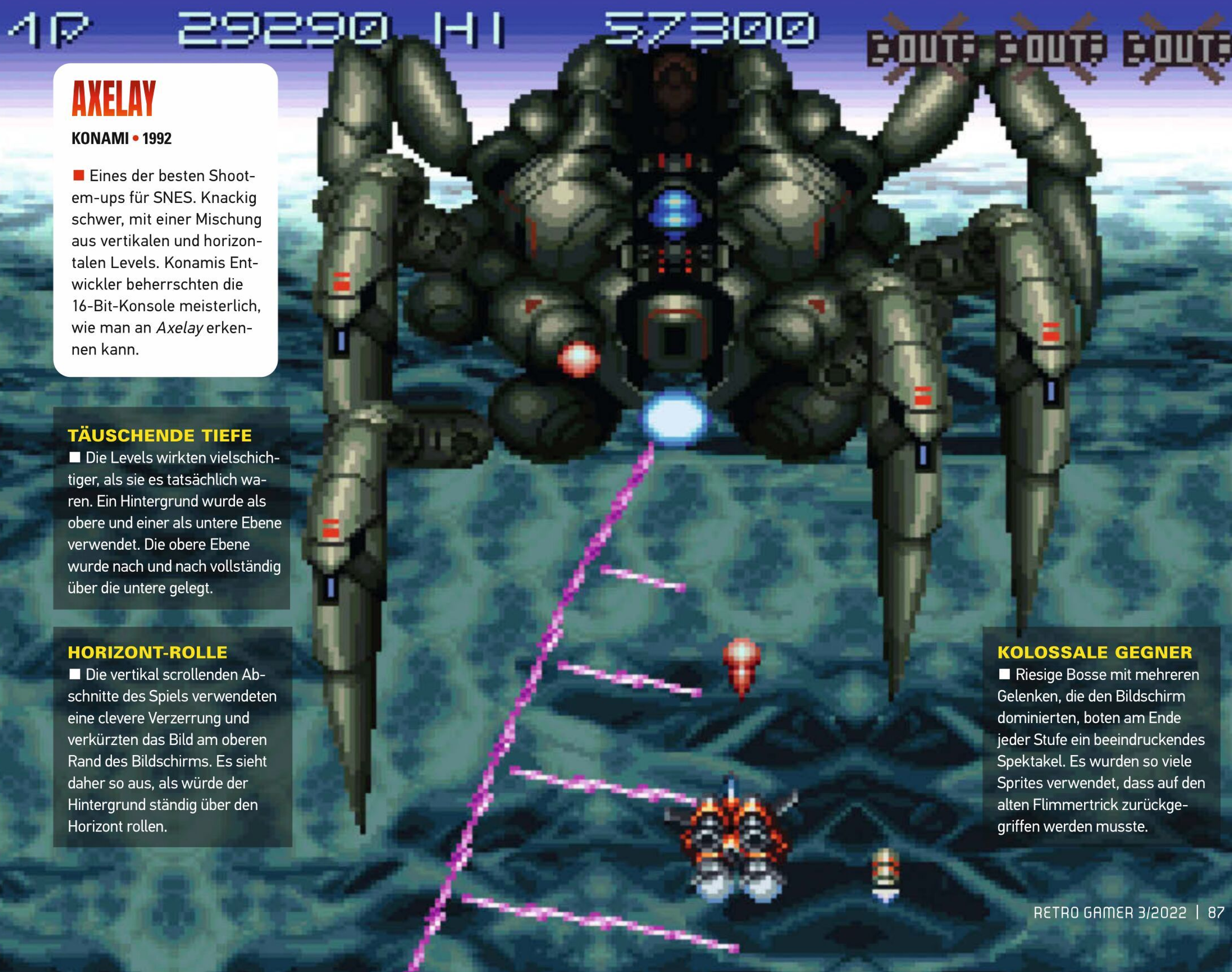
■ Die Fortsetzung von *Secret of Mana* (Teil 1 kam in Europa als *Mystic Quest Legend* heraus) blieb eine japanische Exklusiv-Veröffentlichung, bis 2019 eine übersetzte Version namens *Trials of Mana* erschien, als Teil der *Collection of Mana*-Sammlung. Damit endete eine über 20 Jahre dauernde Leidenszeit, die nur durch Fan-Übersetzungen aus der ROM-Hacking-Szene etwas entschärft wurde. Denn dieses Action-RPG ist ein echter SNES-Klassiker! Schwer zu sagen, was uns am meisten beeindruckt. Abgesehen vom herausragenden Soundtrack ist das Spiel auch eines der schönsten seiner Zeit. Die Beschränkung auf 16 Farben pro Palette fällt nicht ins Gewicht, das Spiel sieht auch heute noch zeitlos gut aus.

MEIN TECHNIK-HIT

»*Axelay*. Konami hat alles rausgeholt, wozu das SNES fähig war. Ein Mode-7-Wahnsinn mit hereinstürzenden Alien-Schiffen, dem wild stampfenden Boss in Level 1 und gurgelnden Lavabecken. Das Spieldesign war knackig mit kreativen Ideen. Absolut nichts war langweilig. Kaum zu glauben, dass auf der gleichen Konsole zuvor *Super R-Type* herumgeruckelt war und so das Image des SNES beschädigt hatte.«



PAUL DAVIES
Herausgeber von *Nintendo Magazine System*



AXELAY

KONAMI • 1992

■ Eines der besten Shoot-em-ups für SNES. Knackig schwer, mit einer Mischung aus vertikalen und horizontalen Levels. Konamis Entwickler beherrschten die 16-Bit-Konsole meisterlich, wie man an *Axelay* erkennen kann.

TÄUSCHENDE TIEFE
■ Die Levels wirkten vielschichtiger, als sie es tatsächlich waren. Ein Hintergrund wurde als obere und einer als untere Ebene verwendet. Die obere Ebene wurde nach und nach vollständig über die untere gelegt.

HORIZONT-ROLLE
■ Die vertikal scrollenden Abschnitte des Spiels verwendeten eine clevere Verzerrung und verkürzten das Bild am oberen Rand des Bildschirms. Es sieht daher so aus, als würde der Hintergrund ständig über den Horizont rollen.

KOLOSSALE GEGNER
■ Riesige Bosse mit mehreren Gelenken, die den Bildschirm dominierten, boten am Ende jeder Stufe ein beeindruckendes Spektakel. Es wurden so viele Sprites verwendet, dass auf den alten Flimmertrick zurückgegriffen werden musste.

MEIN TECHNIK-HIT

»*Street Fighter II*, weil Capcom all diese Inhalte von einem Arcade-Automaten in ein Super-NES-Modul quetschen musste, und das sogar geschafft hat! Ich war am SNES übrigens genauso schlecht wie am Automaten. Zudem habe ich damals über 90 Pfund (entspricht heutigen 228 Euro) für den Japan-Import des SNES-Moduls bezahlt.«

CHRIS SUTHERLAND
Chefprogrammierer von *Donkey Kong Country*

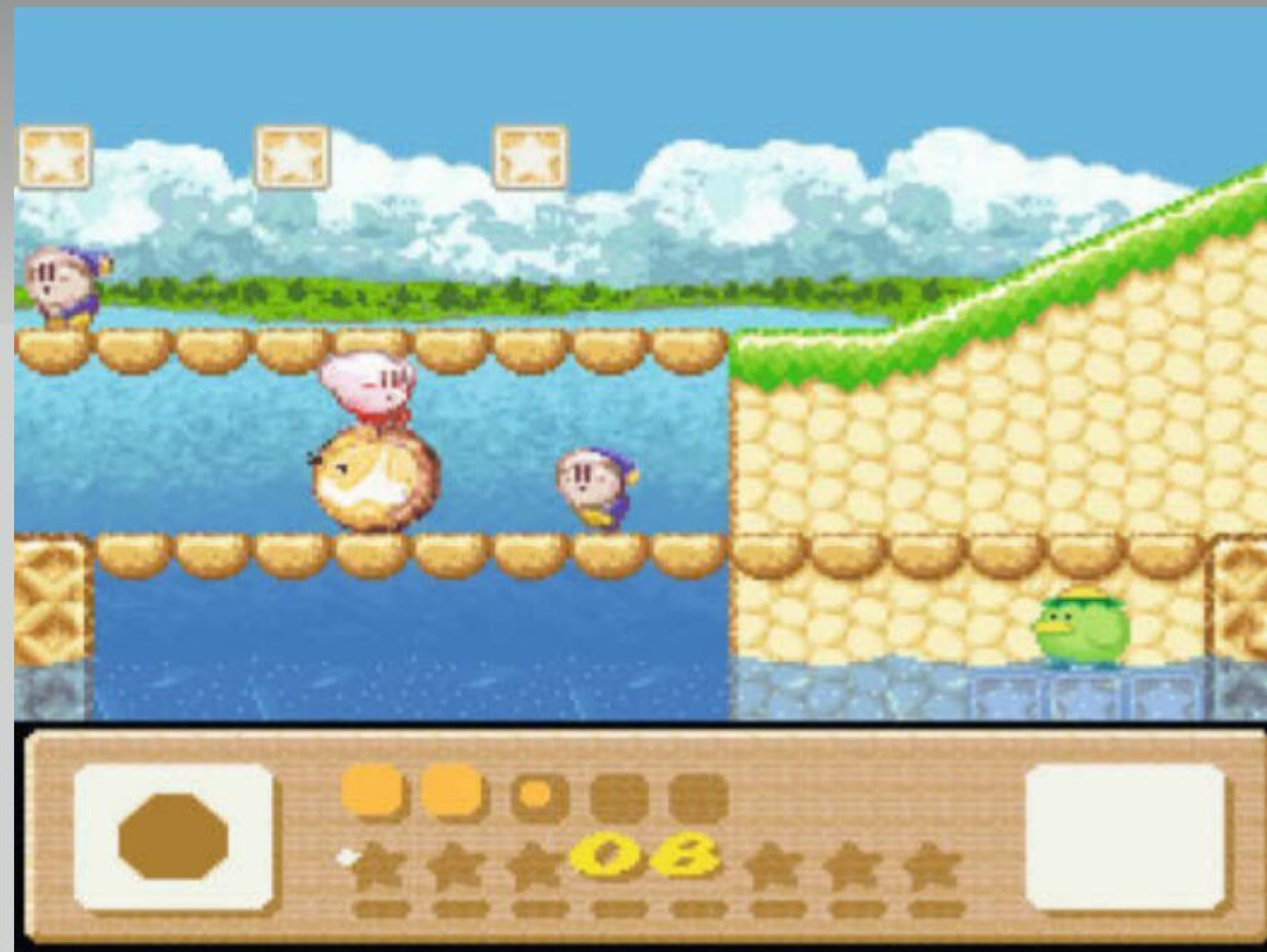




RPM RACING

SILICON & SYNAPSE • 1991

■ Silicon & Synapse ist heute bekannt als Blizzard und SNES-Fans vor allem wegen *Rock N' Roll Racing* ein Begriff. *RPM Racing* war dessen Vorgänger und bot ebenfalls isometrische Renn-Action. Das Spiel nutzt einen Grafik-Trick: Die meisten SNES-Spiele haben eine Bildschirmauflösung von 256 x 224, *RPM Racing* verwendet den hochauflösenden Interlaced-Modus (512 x 448). Der sah im Vergleich zur Konkurrenz außergewöhnlich gut aus und schaffte es sogar, Splitscreen-Multiplayer darzustellen. Die japanische Version nutzt die niedrigere Auflösung.



KIRBY'S DREAM LAND 3

HAL LABORATORY • 1997

■ Kirby-Spiele sind normalerweise keine Technik-Leuchttürme. *Kirby's Dream Land 3* hat jedoch einige Tricks auf Lager. Zunächst einmal verwendet das Modul den SA-1-Erweiterungschip, eine schnellere Version der 65C816-CPU. Sie bietet mehr Funktionen als die Standard-SNES-CPU. Zudem sieht das Spiel sehr hübsch aus. Der handgezeichnete Grafikstil erinnert an *Yoshi's Island*, bewahrt jedoch einen eigenen Charakter. Hier wird der Pseudo-Hochauflösungsmodus der Konsole genutzt, um Transparenzeffekte zu erzielen, etwa wenn Kirby ins Wasser taucht oder im Wald hinter Bäumen läuft. Dieses großartige Jump-and-run ist nie in Europa erschienen.





DOOM

SCULPTURED SOFTWARE • 1995

■ Mitte der 1990er war der Ego-Shooter von id Software eines der heißesten PC-Spiele auf dem Markt. Während das Spiel heute sogar auf Geldautomaten und Drucker-Displays läuft, waren damals Spiele-PCs mit ausreichender Leistung für viele noch unerschwinglich. Da rechnete erst recht keiner mit einer SNES-Version des flüssigen Pseudo-3D-Shooters. Randy Linden schuf mit Hilfe des Super FX 2 trotzdem eine!

Das SNES war bei Weitem die günstigste Art, das Spiel auf einer Konsole zu spielen. Die teuren Alternativen hießen 32X, Jaguar oder PlayStation. Die SNES-Version hat sogar Hintergrundmusik, die in der Jaguar-Version fehlte, die SNES-Levels sind näher an den PC-Originalen. Sowohl die Großgegner Cyberdemon als auch Spider Mastermind sind SNES-exklusiv. Die feindlichen Sprites können nur nach vorne schauen, und die Böden und Decken sind nicht texturiert. Zudem war die Joypad- klar der Tastatur-Steuerung auf PC unterlegen. Und dennoch war *Doom* für SNES technisch beeindruckend.



STAR FOX 2

NINTENDO EAD / ARGONAUT • 2017

■ Der Nachfolger des Super-FX-Hits wurde Mitte 1995 von Nintendo in der Entwicklung gestoppt, dann aber 2017 als Bonusspiel auf dem SNES Classic Mini veröffentlicht. Selbst nach 22 Jahren ist es noch ein großartiges Spiel.

EXTRA FX

■ *Star Fox 2* hätte einen Super-FX-2-Chip bekommen sollen, wenn es veröffentlicht worden wäre. Dieser 21-MHz-Chip war von Argonaut ursprünglich dafür eingeplant, aber Nintendo wollte aus Kostengründen den langsameren Super FX 1.

BEWEGUNGSFREIHEIT

■ Teil 1 spielte sich in engen Korridoren ab, auch wenn grafisch ein anderer Eindruck erweckt wurde. Die Verwendung des Super-FX-2-Chips ermöglichte es den Entwicklern, ihre ursprüngliche Vision von offenen 3D-Schlachtfeldern zu verwirklichen, die mit der Kampfroboter-Inkarnation des Arwing-Raumschiffs frei durchquert werden konnten.

SCHICKE TEXTUREN

■ Die zusätzliche Leistung des Super FX 2 ermöglicht nicht nur eine verbesserte Leistung beim Zeichnen von Polygonen, sondern auch begrenztes Textur-Mapping. Das erlaubte es, die spärliche Umgebung von *Star Fox 1* mit zusätzliche Details aufzupeppen.



SUPER TURRICAN 2

FACTOR 5 • 1995

■ Der zweite SNES-Teil der renommierten Run-and-gun-Serie reizt so ziemlich jeden grafischen Trick aus, den die Konsole zu bieten hat. Dazu gehören farbenfrohe, transparente Laserschüsse. Oder Hitzeschleier im Hintergrund, dank cleverem Zeilen- und Spalten-Scrolling, während im Vordergrund wellenförmige Kreaturen kreuchen. Nicht zu vergessen Bosse aus mehreren Sprites und Mode-7-Monster mit einer Zunge, die sich unabhängig vom Kopf bewegt. Nur wenige SNES-Spiele sind so dicht mit grafischen Tricks vollgestopft wie *Super Turrican 2*!

MEIN TECHNIK-HIT

»Als das SNES 1991 hier veröffentlicht wurde, war für mich das beeindruckendste Spiel *F-Zero* mit seinem Mode-7-Scrolling, das wie 3D aussah. Die Geschwindigkeit war beeindruckend und das Spiel demonstrierte perfekt die Leistungsfähigkeit des SNES. Für Segas Mega Drive ein herber Schlag.“



JOHN ROMERO
Designer von *Wolfenstein 3D, Doom, Quake*



R-TYPE III: THE THIRD LIGHTNING

TAMTEX • 1993



■ Irems berühmte Shoot-em-up-Serie stand fast immer für hochwertige Dauer-Action. *Super R-Type* auf dem SNES war eine Ausnahme: Obwohl das Spieldesign nicht schlecht war, litt das Spiel unter Ruckeln, Flackern und Grafikfehlern. Damit galt das SNES vielen als untauglich für Action- und Ballerspiele. *R-Type III* dagegen ist ein großartiges Spiel, das uns den schwachen Vorgänger vergessen lässt. Dieser Teil wurde von Grund auf nur für das SNES entwickelt, wodurch die Entwickler die Action für die Hardware optimieren konnten. Die Ehre der Serie war wiederhergestellt, nicht zuletzt dank Mode 7. Damit wurden Level-Designs erstellt, die zuvor in der *R-Type*-Serie nicht möglich waren. *



RENDERING RANGER: R2

RAINBOW ARTS • 1995

■ Dieser exzellente Action-Plattformer wurde von *Turrican*-Mastermind Manfred Trenz entwickelt und ausschließlich in Japan veröffentlicht. Eine technische und spielerische Meisterleistung, die aktuell für mindestens 1.000 Euro gehandelt wird.

GROSSE FEINDE
■ Unglaublich, welche Menge an Sprites über den Bildschirm fliegen! Das hätte man dem SNES gar nicht zugetraut. Die Bosse sind häufig bildschirmfüllende Giganten. Dennoch läuft alles geschmeidig.

SPITZENLEISTUNG
■ Die langsame CPU des SNES kann bei schnellen Action-Spielen zum Schwachpunkt werden, wobei Shoot-em-ups aller Art besonders anfällig sind. Trenz' meisterhafte Programmierung verhindert das hier.

DER NAME IST PROGRAMM
■ Der Name des Spiels stammt von der Verwendung vorgerenderter Grafiken, was wiederum durch *Donkey Kong Country* inspiriert war. Auch bei *Rendering Ranger: R2* ist das Ergebnis hervorragend und sorgt für einen unverwechselbaren Stil.

MEIN TECHNIK-HIT

»*Donkey Kong Country*. Es war das einzige Mal in meiner 40-jährigen Karriere, dass ich einen Fanbrief an ein Unternehmen geschrieben habe. Für mich war es das perfekte SNES-Spiel! Es sah wunderschön aus und hat die Branche dazu angespornt, SGI-Rendercomputer zu kaufen. Der Soundtrack war phänomenal, und die Schwierigkeitskurve genau richtig. Es war charmant, es konnte einen mit seiner Schwierigkeit ärgern, es machte süchtig. Ein randvolles 32-Mbit-Modul. Neben *Super Mario World* da beste SNES-Hüpfspiel.«

PAUL HUGHES
Programmierer von *Operation Thunderbolt*





DRAKKHEN

KEMCO • 1991

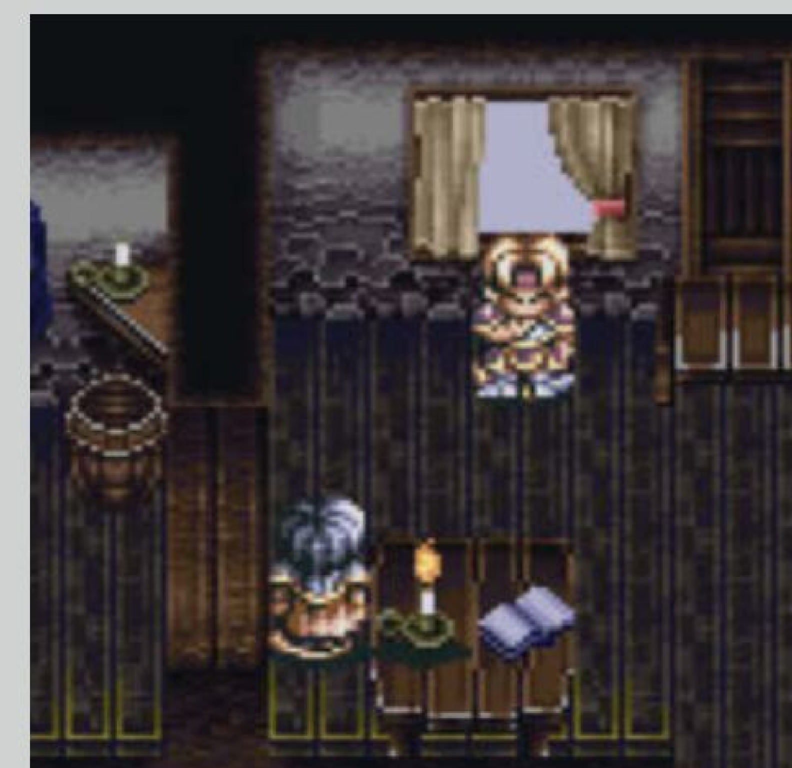
■ Dieses Rollenspiel ist eine Portierung des Amiga-Originals und zumindest grafisch genauso beeindruckend wie auf dem Computer. Statt Standard-2D-Grafik oder die Mode-7-Fähigkeit des SNES zu verwenden, wird die Welt in *Drakkhen* auf einer vektorbasierten 3D-Karte dargestellt, die von 2D-Sprites diverser Größen bevölkert ist. Auch in diesen Szenen hält KEMCO alles flüssig am Laufen, indem das Sichtfeld eingeschränkt wird. Technisch äußerst fein – spielerisch jedoch ein Rohrkrepierer.



F-ZERO

NINTENDO EAD • 1990

■ Reizte Nintendo wirklich von Anfang an die Grenzen des SNES aus? Ja! Die Mode-7-Strecken von *F-Zero* waren anno 1990 erstaunlich, aber das System wurde auch speziell für solche Strecken entwickelt. Die hohe Geschwindigkeit fällt auch heute noch auf. Ihr ist es aber auch geschuldet, dass *F-Zero* immer nur einem Spieler vorbehalten blieb – Multiplayer gab es nicht. Als Nintendo versuchte, eine Zwei-Spieler-Version zu erstellen, gelang das nicht: Aufgrund des Splitscreens musste die Streckenlänge reduziert werden, und alles wurde langsamer. Aus diesen Versuchen entstand dann später *Super Mario Kart*.



STAR OCEAN

TRI-ACE • 1996

■ Dieses gewaltige RPG bekam nicht nur 48 Megabit Speicher auf dem Modul spendiert, sondern auch einen S-DD1-Dekompressionschip. In Bezug auf die Datenmenge übertrifft *Star Ocean* jedes andere offizielle SNES-Spiel. ROM-Bastler fanden heraus, dass der Titel entpackt auf satte 96 Megabit kommt – was eher der Datenmenge eines Neo-Geo-Spiels entspricht. Das Studio Tri-Ace bestand übrigens aus Ehemaligen des *Tales of Phantasia*-Entwicklers Wolf Team.



SUPER CASTLEVANIA IV

KONAMI • 1991

■ Dracula hatte noch nicht genug davon, vom Belmont-Clan den untoten Hintern versohlt zu bekommen. Also kehrte das Plattform-Actionspiel auf dem SNES zurück. Die auffälligste Verbesserung im Vergleich zu den NES-Vorgängern war der Soundtrack, der mittels SPC-700-Soundchip großartige Tracks mit gesampelten Instrumenten umfasste. Auch die clevere Verwendung von Mode 7 zur Aufwertung der Levels hob das Spiel von vielen SNES-Titeln ab. Mit der Peitsche an einem Haken zu hängen, während sich der Level um einen drehte – das hatte es zuvor noch nicht gegeben. Vor allem ist *Super Castlevania IV* auch ein tolles Spiel.

MEIN TECHNIK-HIT

»Wie jeder andere, der Anfang der 1990er noch ein Kind war, war ich von den *Teenage Mutant Ninja Turtles* besessen. Ich hatte die Spiele auf dem NES rauf- und runtergezockt. Mein Bruder kaufte sich 1993 ein SNES, und bald spielten wir *Turtles in Time*. Der Sprung von den flackernden Sprites auf dem NES zur dynamischen Action auf dem SNES, das war unglaublich.«



JOSH FAIRHURST
Gründer von Limited Run Games



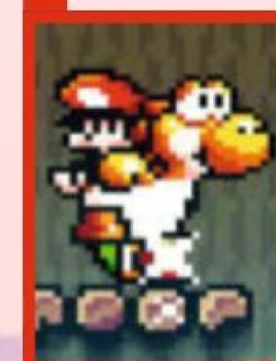
GANBARE GOEMON 3: SHISHIJŪROKUBĒ NO KARAKURI MANJI GATAME

KONAMI • 1994

■ Konami hat immer wieder neue Höchstleistungen aus dem SNES gekitzelt. Dieser dritte 16-Bit-Teil der *Goemon*-Reihe (der erste ist hier besser bekannt als *The Legend of the Mystical Ninja* und erschien sogar mit deutschen Bildschirmtexten) beweist das. Hier gibt es sogenannte Ego-Mech-Kämpfe, bei denen bei den Gegnern mittels Mode 7 hinein- und herausgezoomt wird, sodass sie dem Spieler an bestimmten Stellen direkt ins Gesicht springen. Ein weiterer Effekt ist der mehrfarbige Hintergrund. Mode-7-Endgegnerkämpfe fanden in anderen Spielen häufig vor einfarbigen Hintergründen statt, hier war zusätzlich Farbe zu sehen.

MEIN TECHNIK-HIT

»Vielleicht *Yoshi's Island*, weil es wie von einer neue Konsole aussieht. Wenngleich viele Spiele dieser Zeit beeindruckend aussahen.«



JENS RESTEMEIER
Programmierer von *Yooka-Laylee*

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

NINTENDO EAD • 1995

■ Die Super-FX-Chips waren für ihre polygonale 3D-Grafik berühmt, im 2D-Bereich wurden sie seltener eingesetzt. Dieser klassische Plattformer zeigt, was mit einem Super FX 2 in 2D alles möglich ist: aus dem Hintergrund auf Yoshi fallende Felsen oder die geschmeidige Animation einer sich öffnenden Tür. In *Yoshi's Island* schien das SNES wie entfesselt zu sein. Mode 7 drehte und skalierte ganze Hintergründe, der Super FX 2 konnte mehrere Sprites auf demselben Bildschirm drehen, Sprites wurden mit Leichtigkeit verzerrt und überall gab es Transparenzeffekte.

Die Diskrepanz zwischen der krakeligen Wachsmal-Ästhetik und den Hightech-Tricks war groß, doch Letztere verbesserten auch das Spieldesign. Da nimmt man sogar das plärrende Mario-Baby gern in Kauf. Übrigens klang Babygeschrei auf 16-Bit noch nie so klar und authentisch. Eben rundum ein Meisterwerk!



CYBERNATOR

NCS CORP • 1992

■ Nur wenige SNES-Ballereien sind so gelungen wie dieses Juwel. *Cybernator* ist nicht nur brillant animiert und voller Action, es bietet auch spektakulär große Sprites, die von riesigen Explosionen herumgeworfen werden. Das Grafikfeuerwerk läuft ruckelfrei. *Cybernator* ist eine dynamische Tour de Force auf SNES und beweist, was pfiffige Entwickler aus der Konsole herausholen konnten. Übrigens ist es der Nachfolger des 1990 erschienenen *Assault Suits Leynos* (Mega Drive, nur USA oder Japan).



SD F1 GRAND PRIX

VIDEO SYSTEM • 1995

■ Der Erfolg von *Super Mario Kart* provozierte eine Menge Nachahmer, diesen eingeschlossen. Der Spieler kann niedliche Zeichentricktiere auf Rennstrecken steuern, die von echten Formel-1-Rennstrecken inspiriert sind. Der Hund stellt Mika Häkkinen dar, der Vogel Damon Hill und der Wolf Michael Schumacher. Die Rennen laufen mit einer enormen Geschwindigkeit. Technisches Highlight ist die schiere Menge an Sprachsamples: Ein Duo japanischer Rennreporter kommentiert das Rennen in gesprochenem Japanisch (samt japanischer Untertitel) zu J-Pop-Instrumentalmusik. Allerdings erklärt das auch, wieso *SD F1 Grand Prix* nur in Nippon erschien.



RYUUKO NO KEN 2

MONOLITH • 1994

■ Dem SNES mangelte es nie an Kampfspielen. Unter anderem portierte SNK eine Reihe ihrer Neo-Geo-Prügler auf die Nintendo-Konsole. *Ryuuko No Ken 2*, eine Umsetzung von *Art of Fighting* 2, sticht besonders hervor: Der nur in Japan erschienene Titel bietet raffinierte Animationen und relativ große Sprites. Zudem schafft es die SNES-Fassung, die beeindruckenden Zoom-Effekte des Automaten nachzuahmen, womit sich Kämpfe sehr dynamisch anfühlen. Der Charakter Geese ist im VS-Modus der SNES-Version spielbar, anders als im Original.

MEIN TECHNIK-HIT

»*Donkey Kong Country* war für mich bei Weitem das technisch beeindruckendste SNES-Spiel. Es war das erste vorgerenderte Spiel auf dem System und voller Gameplay-Vielfalt. In 3D gerenderte Sprites und Hintergründe, dazu diese hervorragende Musik, die perfekt zum Spiel passte. Vollgepackt mit wunderschönem Parallax-Scrolling und vielen anderen visuellen Leckereien. Als es der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, fragten uns Journalisten, ob wir die Hardware modifiziert hätten, um es so aussehen zu lassen. Das nenne ich technisch beeindruckend!«



KEVIN BAYLISS
Grafiker von *Donkey Kong Country*

DONKEY KONG COUNTRY

RARE • 1994

■ Die technischen Fähigkeiten des Rare-Teams waren so gut, dass viele fälschlicherweise bei der Premiere annahmen, *Donkey Kong Country* würde auf Nintendos kommender 64-Bit-Konsole laufen. Nintendo wollte *Aladdin* von Shiny Entertainment auf Mega Drive toppen, hatte aber keinen Zugang zu Disney-Animatoren. Dafür hatten Rare und Twycross mit einem proprietären Grafiksystem experimentiert, das schließlich zu ACM (Advanced Computer Modeling) wurde.

Durch die Verwendung leistungsstarker SGI-Workstations, die Tausende von Pfund kosteten, konnte das Zwölf-Personen-Team vorgerenderte Grafiken erstellen, die *Donkey Kong Country* sein unverwechselbares Aussehen verpassten. Ebenso legendär ist der wunderschöne Soundtrack von David Wise, der Waveform-Sequenzen verwendete, um die gewünschten Klänge aus gerade mal 64 Kilobit Speicher rauszuholen. Das Ergebnis ist eines der spektakulärsten Spiele für das System. Bemerkenswert, dass es den Entwicklern gelang, das gesamte Spiel ohne Zusatzchips in 32 Megabit zu stopfen.



SUPER ALESTE

COMPILE • 1992

■ Shooter haben auf der 16-Bit-Konsole von Nintendo keinen guten Ruf, aber Compiles *Super Aleste* stellte eine Ausnahme dar. Wir verraten, wieso dieses Ballerspiel technisch überzeugt.

TOLLE EFFEKTE

■ *Super Aleste* bietet alle möglichen grafischen Effekte, von transparenten Wolken bis hin zu einem Effekt, der bestimmte Levels schimmern und wabern lässt.

MODE 7

■ Auch *Super Aleste* ist vollgepackt mit Mode 7. Highlight: die gigantische Raumstation in Level 2. Anfangs ist sie winzig, bevor sie auf eine Größe von mehreren Bildschirmen skaliert wird.

SPRITE-FESTIVAL

■ Das SNES soll schlecht darin sein, viele Sprites darzustellen. Niemand bei Compile wusste davon, und so bevölkert hier eine große Anzahl Sprites den Bildschirm.

IMMER SCHNELL

■ Bei so viel Action könnte das Spiel langsamer sein als *Super R-Type*. Zum Glück nicht: Trotz eines vollen Bildschirms kommt es nahezu nie zu Slowdowns.



CONTRA III: THE ALIEN WARS

KONAMI • 1992

■ Konami hat auf dem SNES meist Spiele geliefert, die sowohl technisch ausgefeilt als auch sehr spaßig waren. Zu diesen Titeln gehört *Contra III* (in Deutschland *Super Probotector*). Mode-7-Effekte zeigt es im Überfluss, aber spektakulär sind zweifellos die beiden aus der Vogelperspektive gezeigten Levels, die mit L und R gedreht werden können. Der Endgegner dreht sich in eine Richtung, während der Boden Sprites verwendet, um eine zweite unabhängig rotierende Ebene zu simulieren.

MEIN TECHNIK-HIT

»Ich blieb wie angewurzelt stehen, als ich *Axelay* das erste Mal sah. Das war unglaublich! Der 3D-Effekt, wenn man den Bildschirm in die Luft jagt, riesige Bosse und mehrere Ebenen Transparenz. Dann der Kampf gegen den riesigen ED-209-Boss. Es steigerte sich von Level zu Level. Der Feuer-Level war wie eine 3D-Version von *Gradius II*. *Axelay* hat immer noch einen Platz in meinem Herzen.«



STEVE LYCETT
Produzent von *OutRun 2006: Coast 2 Coast*

INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES

FACTOR 5/LUCASARTS • 1994

■ Diese Zusammenarbeit zwischen LucasArts und Factor 5 ist ebenso technisch beeindruckend wie bockschwer. Spielerisch ist der Titel ähnlich aufgebaut wie die *Super Star Wars*-Trilogie, er ist aber größer – er verteilt die ersten drei Indy-Filme auf 28 Levels. Beeindruckend finden wir schon zu Beginn die kultige Fels-Szene aus *Jäger des verlorenen Schatzes*. Factor 5 nutzt wirklich alle Möglichkeiten, den Mode 7 einzusetzen, zum Beispiel in einem hektischen Gerangel auf einem fahrenden Panzer. Am besten finden wir jedoch die Loren-Raserei, die zwei Mode-7-Ebenen simuliert, indem sie aus einer Hintergrundebene heraus- und wieder hineinzoomt.





FAKTEN

» **PUBLISHER:** FOX INTERACTIVE
» **ENTWICKLER:** ARGONAUT SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 2000
» **SYSTEM:** PLAYSTATION
» **GENRE:** SURVIVAL HORROR



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

STARGLIDER II
SYSTEM: ATARI ST, AMIGA, PC, MACINTOSH
JAHR: 1988

STAR FOX
SYSTEM: SNES
JAHR: 1993

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS (IM BILD)
SYSTEM: PLAYSTATION, DIVERSE
JAHR: 1997

MAKING OF

ALIEN RESURRECTION

Alien – Die Wiedergeburt kam 1997 in die Kinos. Zu dem Zeitpunkt war das Videospiel für die PlayStation schon ein Jahr in der Entwicklung gewesen. Erschienen ist das Argonaut-Werk aber erst 2000. Wie konnte das passieren?



» Jez San gründete Argonaut Software in den 80ern.

Was macht ein Film-Studio, wenn ihm langweilig ist? Es entwickelt Videospiele zu seinen Titeln, anstatt einfach nur die Lizenzen an Firmen zu veräußern, die sich mit Spielen auskennen. So war es zumindest Mitte bis Ende der 90er Jahre. Eines jener Studios war Fox Interactive, das 1994 in Los Angeles vom Filmriesen 20th Century Fox gegründet worden war. Es sollte in neun Jahren fast 50 Titel veröffentlichen, darunter Serien- und Film-Umsetzungen zu *Stirb langsam*, *Akte X* – und *Alien Resurrection*, das auf dem vierten Film der SF-Horror-Reihe basierte.

Einer der Fox-Interactive-Mitarbeiter war der Spieleproduzent Gary Sheinwald, der mit Jez San befreundet war. San hatte Anfang der 80er Jahre das britische Studio Argonaut in seinem Schlafzimmer gegründet. Knapp zwei Jahrzehnte später war daraus eine eine millionenschwere Aktiengesellschaft geworden, die erfolgreiche Spiele wie die beiden *Starglider*-Titel und den Flugsimulator *Birds of Prey* entwickelte. Argonaut half Nintendo bei der Entwicklung des Super-FX-Grafikprozessors für die SNES-Konsole und auch *Star Fox*, in dem besagter Chip erstmals eingesetzt wurde.

Als Fox Interactive auf Basis des vierten *Alien*-Films ein Spiel produzieren wollte, war für Sheinwald klar, wer für die Entwicklung zuständig sein sollte: Argonaut. Das Studio hatte sogar schon mit Fox zusammengearbeitet, beim Multiplattform-Titel *Croc: Legend of the Gobbos*. Das Timing war perfekt, denn Argonaut war gerade für Philips Media mit *Alien Odyssey* (nicht verwandt und nicht verschwägert mit der *Alien*-Reihe) fertig geworden.



» [PlayStation] In der Nähe eines Alien-Eis ist es gefährlich.

> » Die Entwicklung war problematisch, weil wir zweimal von vorne begannen. « GARY SHEINWALD

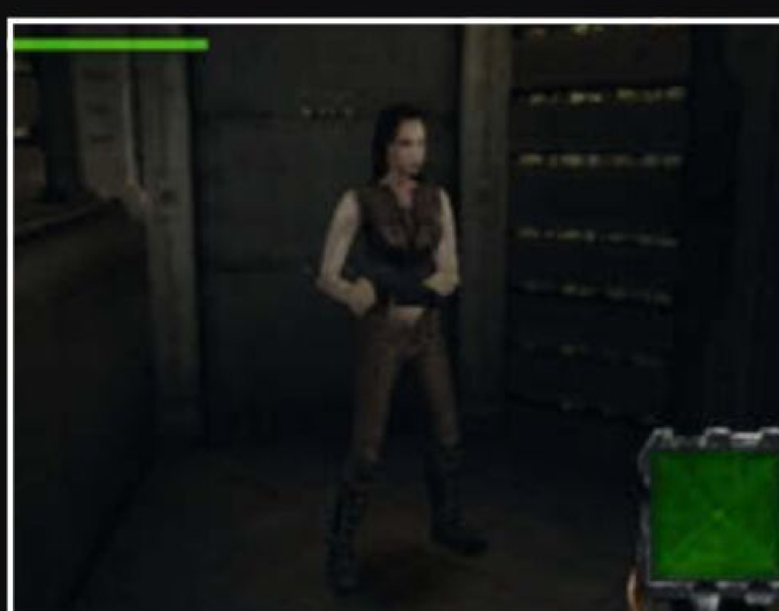
Da es kaum Informationen zur Handlung des Films gab, nutzte Argonaut die Zeit, um eine Spiele-Engine zu programmieren, die eine 3D-Draufsicht mit Parallax-Scrolling verwendete. Dass das zu ersten Ideen des Films passte, war reiner Zufall. Denn ursprünglich sollte Alien 4 auf mehreren Ebenen eines riesigen Raumschiffs spielen, das an ein Hochhaus erinnert hätte. Die Arbeit an der Engine war als Übung gedacht, und nach relativ wenig Zeit stand das System. Parallel arbeiteten die Entwickler an einem Spiel, das kurz im Film gezeigt werden sollte und deshalb Vorrang hatte. Die Dreharbeiten waren Ende 1996, Anfang 1997 nämlich in vollem Gange. Bei Argonaut traf nun nach und nach das Material aus Hollywood ein: 35-Millimeter-Standbilder, das streng geheime Drehbuch, Produktionsskizzen und sogar ein paar Szenen auf VHS-Kassette. Darauf basierend entwarf Argonaut ein Spiel, das zum Film passte. Als Regisseur Jean-Pierre Jeunet den Tonfall des Films änderte, wurde auch das Spiel umgemodelt. Aber aus einem ganz anderen Grund...

„Als sich *Tomb Raider* als großer Erfolg erwies, machten wir aus *Alien Resurrection* ein Third-Person-Action-Adventure", erklärt Sheinwald. Der Publisher sprach ein Machtwort, das Studio musste ihm folgen. Eine klare Vision sei aber etwas anderes, merkt Jez San kritisch an: „Von uns wurde etwas verlangt, das setzten wir um. Dann sollten wir das alles wegwerfen und von vorne anfangen. Zuerst sollten wir ein Top-Down-Spiel im Stil von *Gauntlet* oder *Alien Breed* machen, dann einen Third-Person-Shooter."

Zumindest musste das Team nicht ganz bei null anfangen. Argonaut nutzte einfach die 3D-Engine von *Croc: Legend of the Gobbos*. Zunächst entwarfen sie eine rudimentäre Figur von Sigourney Weavers Charakter Ripley 8, die sie so lange verbesserten, ▶



» [PlayStation] Dieses frühe Bild zeigt das Inventar von Ripley 8.



» [PlayStation] So sah Ripley 8 in einer frühen Version aus.

ATOM ZONE

Zwei Spiele zum Preis von einem?

Am Anfang des Films ist in der Betty ein Videospiel namens *Atom Zone* zu sehen. Argonaut hat dieses Spiel extra für die paar Sekunden im Film entwickelt.

„Einen Vertrag gab es nicht. Wir wurden nicht dafür bezahlt", erinnert sich Jez San. „Gary Sheinwald hat lediglich darauf bestanden, dass wir im Film erwähnt werden, das war alles." Trotzdem habe das Team eine Menge Arbeit reingesteckt und ein komplettes Spiel geliefert. „Der Regisseur wollte aber ganz bestimmte Ereignisse im Spiel zeigen und die mussten reproduzierbar sein. Also haben wir eine Demo erstellt, die den Anforderungen des Regisseurs entsprach", so San.



Der fiktive Spielautomat *Atom Zone* war in der Kinofassung für zehn Sekunden zu sehen.

Das einzige im Film gezeigte Material war ein Raumschiff, das in einem Feuerball explodiert. Aber es gab Pläne, das Spiel in *Alien Resurrection* zu integrieren. „Wir wollten es kostenlos einbauen. Aber das scheiterte am enormen Aufwand für das Hauptspiel", sagt Jez. Der *Atom Zone*-Automat ist zwar im fertigen PlayStation-Spiel in der Betty zu sehen, aber spielen kann man daran nicht.

ÜBERLEBT DIE WIEDERGEBURT

Tipps für das Argonaut-Spiel.



MEISTERT DIE STEUERUNG

Es ist wichtig, die Steuerung zu beherrschen. Ihr könnt DualShock-Gamepad und PlayStation-Maus gleichzeitig verwenden. Nutzt man nur den Controller, bewegt man sich mit dem linken Stick und sieht sich mit dem rechten Stick um – damals eine Neuheit.



AUGE UM AUGE

Bevor ihr die Facehugger seht, hört ihr sie krabbeln. Der beste Weg, sie zu besiegen, statt sich von ihnen befruchten zu lassen: Geht in die Hocke! Dann seid ihr näher am Boden und könnt ihnen auf Augenhöhe begegnen.



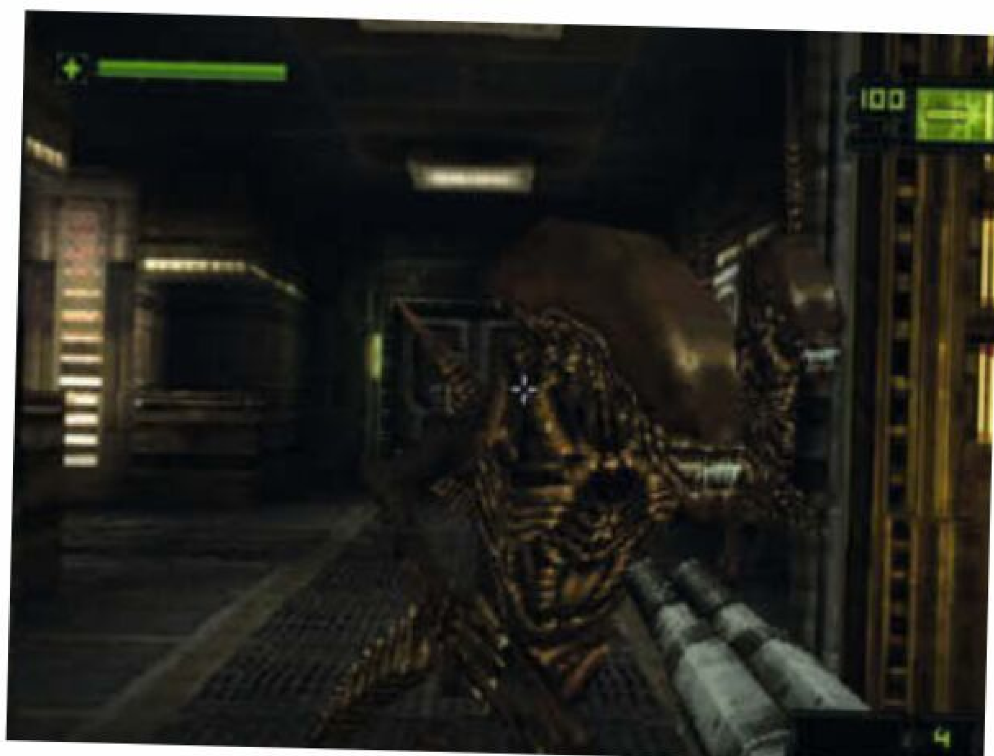
ACHTUNG KLETTERER

Ausgewachsene Aliens lieben es, sich von Wänden und Decken hinter euch fallen zu lassen, um anzugreifen. Wenn ihr also plötzlich aus dem Nichts verletzt werdet, sprintet nach vorn und dreht euch ballernd um.



SACKGASSEN

Ihr habt einen ganzen Level erforscht und steckt nun fest? Duckt euch! So könnt ihr durch offene Schächte kriechen. Dadurch gelangt ihr in sonst unerreichbare Bereiche, die ihr vielleicht sogar schon von außen gesehen habt.



bis sie zufrieden waren. Für weitere Levels mussten sie auch andere Charaktere aus dem Film darstellen. Hinzu kamen permanente Änderungen: am Inventarsystem, am Leveldesign und an der Grafik.

Durch die ständigen Änderungen verzögerte sich der Release des Spiels. Der Film kam Ende November 1997 in die Kinos, doch am Spiel wurde auch 1998 noch gearbeitet. Bei Argonaut kamen Entwickler und gingen wieder. Dass der Film selbst eher enttäuschte, hatte auch den Enthusiasmus bei Argonaut gedämpft.

Frühe Versionen des Spiels boten die Möglichkeit, durch Gedrückthalten einer Schultertaste am PlayStation-Controller in die Ego-Perspektive zu wechseln. Mit dem linken Stick konnte der Spieler sich zwar umsehen, sich aber nicht bewegen. Später gab es einen Abschnitt, in dem man durch Lüftungsschächte kriechen musste. Auch dabei wurde in die Ego-Perspektive gewechselt, diesmal mit der Möglichkeit, sich zu bewegen. Dabei wurde den Entwicklern klar, wie effektiv diese Ansicht die klaustrophobische Umgebung darstellen konnte, in der hinter jeder Ecke ein Gegner lauern könnte. Also gab es einen weiteren konzeptionellen Neuanfang.

„Technisch gesehen war die neue Perspektive keine große Veränderung, da die 3D-Engine sehr universell einsetzbar war. Die 3D-Welt war sogar die gleiche wie in der Third-Person-Ansicht. Die Änderungen bezogen sich hauptsächlich auf das Leveldesign“, erklärt Jez San. Durch die Ego-Ansicht erhielt das Spiel den typischen *Alien*-Stil: Man sieht nun, was auf einen zukommt. Meist, wenn es zu spät ist …

Allerdings mussten einige Levels entfernt werden, darunter Abschnitte in der Hydrokultur-Anlage und im Krankenhaus. Die Idee hinter Letzterem war folgende gewesen: Wäre der Spieler von einem Facehugger befruchtet worden, hätte er schnellstmöglich zur nächsten Krankenstation laufen müssen, um sich den Alien-Embryo entfernen zu lassen. Diese Idee wurde später durch die tragbare Autodoc-Einheit ersetzt, mit der die Operation an Ort und Stelle durchgeführt wird.

Auch 1999 war *Alien Resurrection* immer noch in Entwicklung. Der Film war da schon längst auf DVD erhältlich. Die Presseabteilung von Fox Interactive setzte Argonaut unter Druck und kündigte vollmundig eine Veröffentlichung im Herbst für PlayStation und Windows 95/98 an. Doch daraus wurde nichts. Erst im Sommer 2000 wurde die PlayStation-Version von *Alien Resurrection* fertig, mit der Veröffentlichung wartete man noch mal bis zur Vorweihnachtszeit. Die geplanten Versionen für Windows und den Sega Saturn sind übrigens nie erschienen.

Das fertige Spiel enthält zehn umfangreiche Levels und vier Charaktere, zwischen denen der Spieler im Lauf des Spiels wechselt. In jedem Level müssen Aufgaben erledigt werden: etwa überhitzende Rettungskapseln ins All schießen, alle Ripley-Klone töten, Facehugger eliminieren. Auch Weltraumpiraten, Militärsoldaten,



» **[PlayStation] Es gab viele Filmschauplätze, etwa die Betty, zu erkunden.**



KURZE FEUERSTÖSSE

Waffen und Munition sind begrenzt, also geht sparsam damit um! Kurze, kontrollierte Feuerstöße (wie Corporal Higgs schon in *Aliens* anmahnt …) sorgen dafür, dass Waffen wie das Impulsgewehr nicht direkt leergeschossen sind. Sucht Munition in der Nähe von Leichen.



» [PlayStation] In einer Mission muss der Spieler schwimmend entkommen.

eine Alien-Königin und ein Alien-Mensch-Baby gilt es zu besiegen und schlussendlich die Flucht aus der U.S.M. Auriga mit dem Raumschiff Betty zu bewältigen. In einem Level muss der Spieler wie in den Unterwasserszenen des Films schwimmen, was sehr an *Tomb Raider* erinnert.

Das Spiel enthält Sprachaufnahmen des Schauspielers Steven Gilborn, der im Film dem Hauptcomputer Father seine Stimme lieh. Mehrere Sprecher, deren Stimmen denen der Film-Darsteller ähnelten, nahmen Sprachschnipsel auf. Doch im fertigen Spiel tauchte fast nichts davon auf.

Es gab noch weitere Probleme. Die Welt wartete nach dem schwachen Einspielergebnis des Films nicht auf das Spiel. Und dann schwand auch noch die Popularität der PlayStation-Konsole, weil ihr Nachfolger erschien.

Alien Resurrection war auch nicht das erste *Alien*-Spiel, noch nicht mal das erste mit 3D-Perspektive. Selbst das 8-Bit-*Alien* aus dem Jahr 1986 von Activision UK, das auf dem zweiten Film basierte, verfügte über eine rudimentäre Ego-Ansicht. Schon 1994 hatte Rebellion die Ego-Perspektive bei *Alien vs Predator* für den Atari Jaguar genutzt, und fünf Jahre später – also vor Erscheinen von *Alien Resurrection* – der Ego-Shooter *Aliens vs Predator* für PC. Letzteres bot mehr Abwechslung und einen Mehrspielermodus. Auch das 1996 von Probe Software entwickelte *Alien Trilogy* für Sega Saturn, PlayStation und PC setzte auf Ego-Ansicht.

»Von uns wurde etwas verlangt, das setzten wir um. Dann sollten wir das alles wegwerfen und von vorne anfangen.«

JEZ SAN

Mit anderen Worten: *Alien Resurrection* wirkte bei Erscheinen nicht neu. Dabei war es aus technischer Sicht ein hervorragendes PS1-Spiel, aus heutiger Sicht würde man es eher für ein PlayStation-2-Programm halten! Nur die Steuerung schien wie vom anderen Stern: Mit dem DualShock-Controller war es möglich, sich mit dem linken Stick zu bewegen und mit dem rechten umzusehen. Das war damals noch fremd. Das Spiel nutzte als eines der wenigen die PlayStation-Mouse, mit der man sich viel besser in der Ego-Perspektive umsehen, mit den Waffen zielen und schießen und Gegenstände benutzen konnte. Aber kaum jemand besaß die Extra-Hardware.

Gary Sheinwald ist sich der Probleme bewusst, aber dennoch zufrieden: „*Alien Resurrection* war eines der wenigen Spiele mit Filmlizenz, die wir bei Fox entwickelten. Die Entwicklung war deshalb so problematisch, weil wir zweimal von vorne begannen. Das Ergebnis war aber ein anständiger Ego-Shooter für die PlayStation, der den Weg für ähnliche Konsolenspiele, die den DualShock verwendeten, ebnete.“

Alien Resurrection holte alles aus der PlayStation-Hardware heraus – und das zu einem Zeitpunkt, als die meisten Entwickler sich längst auf die PlayStation 2 oder andere Next-Gen-Konsolen konzentrierten. Das Spiel sah großartig aus, klang fantastisch und bot viele herausfordernde Levels zum Erkunden. Die Atmosphäre passte zu den Alien-Filmen. Die Steuerung galt als schwierig, der Mehrplayermodus fehlte. Aber dieses First-Person-Survival-Horrorspiel hätte mehr Aufmerksamkeit verdient gehabt! *



» [PlayStation] Nach einem Facehugger-Angriff müsst ihr euch verarzten.



» [PlayStation] Den Endkampf bestreitet Ripley gegen das Neugeborene.



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

ARC DEVELOPMENTS



» [Schneider CPC] Der erste Fußballtitel von Arc wurde von Entwicklern programmiert, die gar keinen Fußball mochten.

Die Firma Arc Developments wurde 1988 gegründet und kann eine Reihe erfolgreicher Veröffentlichungen vorweisen, darunter Portierungen von *Forgotten Worlds* oder *The Simpsons* sowie Originaltitel wie *Johnny Bazookatone*. Dies ist die spannende Geschichte des britischen Studios.

Anfang der 80er Jahre arbeiteten die Programmierer Byron Nilsson, Richard Underhill und Chris Coupe sowie der Grafiker Paul Walker für die Firma Elite Systems. Diese hatte sich hauptsächlich mit Lizenztiteln zu Fernsehserien und Automatenumsetzungen einen Namen gemacht. Byron war der Erste der Truppe, der irgendwann realisierte, dass er gerne seine Geschicke selbst in die Hand nehmen wollte: „Ich war zwar nicht unglücklich in meinem Job, wollte aber lieber meine eigene Firma haben." Er fährt fort: „Nachdem ich fünf Jahre lang für andere programmiert hatte, was das nunmehr mein Ziel."

Byron sprach mit Richard auf einem Firmen-Event über die Möglichkeit eines eigenen Studios, als zufälligerweise Paul so nah bei den beiden saß, dass er die Unterhaltung mithören konnte. Er spitzte sofort seine Ohren, wie er uns berichtet: „Ich bot meine Dienste als Grafiker an, und in diesem Augenblick wurde Arc Developments geboren." Auch einigen anderen Kollegen von Elite boten Byron und Richard einen Job an, doch nur Chris Coupe nahm das Angebot an. Alle anderen wollten den sicheren Hafen eines geregelten Angestelltenverhältnisses nicht verlassen.

Dabei gab es schon bald den ersten Auftrag, wie sich Byron erinnert: „Ich kannte einen Produzenten bei U.S. Gold. Er sagte mir fest zu, dass wir den Automaten *Forgotten Worlds* konvertieren durften. Der Publisher zahlte Arc einen Vorschuss als Starthilfe, sodass für das Team eine Rückkehr zu Elite endgültig keine Rolle mehr spielte. „Als wir unseren Weggang bei Elite bekannt gaben, sagte man uns: ‚Da ist die Tür!'. Es gab keine Kündigungsfrist oder so etwas", sagt Paul.



» [Amiga] Die Arcade-Portierungen von *Forgotten World* waren auf allen Plattformen hervorragend.

»Ich stand morgens auf und machte das Bett. Da es mein Zimmer war, durfte ich den Tisch benutzen.« PAUL WALKER

Zur Gründung der eigenen Firma musste sie auch einen Namen bekommen. Chris Coupe schlug Arc Developments vor und Paul gestaltete das erste Logo, das fünf oder sechs Jahre lang verwendet wurde. Für eigene Büros reichte das Geld nicht, sodass man anfangs in Pauls Zimmer arbeitete, wie er erzählt: „Ich stand morgens auf und machte das Bett. Einer meiner Mitbewohner war ein begeisterter Sammler von Straßenschildern, die wir auf dem Bett auslegten. So konnten die anderen ihre Computer und Monitore draufstellen und arbeiten. Ich durfte den Schreibtisch benutzen, schließlich war es ja mein Zimmer."

Kurz darauf stellte man mit Warren McCormack und Tim Round zwei weitere Entwickler ein, erläutert Paul: „Einer der anderen Mitbewohner zog aus, sodass Warren seinen Raum haben konnte. Und Tim saß halt in meinem Wandschrank. Ich schob die Klamotten beiseite und stellte einen Pappkarton hinein, auf den Tims Monitor kam. Auf diese Weise arbeiteten wir ein halbes Jahr lang", lacht er. Nicht zu vergessen: U.S. Gold ließ einen *Forgotten Worlds*-Automat in die Wohnung liefern, damit das Team auch wusste, was sie umsetzten. Byron erinnert sich: „Wir spielten endlose Stunden daran, natürlich nur zu Recherchezwecken. Das war ein Riesenspaß!"



» [Amiga] Die Umsetzung von *R-Type II* für den Amiga kam sehr nah ans Original heran.

Auch wenn Arc nun Programmierer und einen Grafiker hatte, fehlte noch jemand für den Sound. Diese Rolle übernahm kurzerhand Chris' Bruder Tim. „Tim brachte seinen Atari ST mit und wir löteten zwei Kabel an die Lautsprecher des Automaten, um die Musik und die Soundeffekte direkt zu sampeln", verrät Paul. „Das Durchspielen dauerte fast eine halbe Stunde und als ich eines Tages fast am Ende war, stellte sich heraus, dass Tim nichts davon aufgenommen hatte. Ausgerecht da gab auch noch der Bildschirm seinen Geist auf! Man konnte das Spiel aber noch hören. Ich spielte das ganze Ding also nochmal durch, nur nach Gehör – und Tim konnte diesmal alles sampeln." ▶

ZEITSTRAHL

1988
■ Richard, Byron, Chris und Paul kündigen bei Elite, um Arc Developments zu gründen.

1988
■ Die Automatenports von *Forgotten Worlds* werden bei Paul Walker zu Hause programmiert.

1989
■ Die Firma mietet ein kleines Büro im mittelenglischen Walsall.

1989
■ Die 16-Bit-Fassung von *Dragon Breed* festigt Arcs Ruf für exzellente Automatenports.

1990
■ Die Einstellung mehrerer Mitarbeiter bringt den Umzug in ein größeres Büro mit sich.

1991
■ Ocean bestellt diverse Umsetzungen von *Bart vs. the Space Mutants* bei Arc.

1991
■ Arc bringt viele neue Titel (darunter *R-Type II*) und beginnt im Auftrag von Mirrorsoft mit der Entwicklung für Sega-Konsolen.

1992
■ Nach dem Ende von Mirrorsoft erscheinen die Sega-Spiele verspätet bei Acclaim.

1992
■ Da Wrestling populär ist, halten die Umsetzungen von *WWF European Rampage Tour* Arc über Wasser.

1992
■ Um Risiken zu minimieren, produziert Arc gleichzeitig Titel für Ocean, Grandslam, Virgin und U.S. Gold.

1993
■ Der Aufstieg der Sega-Konsolen bringt für Arc noch mehr 8-Bit-Umsetzungen.

1994
■ Arc stellt noch mehr Entwickler ein und zieht in größere Büros im selben Gebäude.

1994
■ *World Cup Golf*, das erste CD-basierte Spiel für 3DO, bringt hohe Entwicklungskosten mit sich.

1996
■ Der Erfolg von Arc erlaubt Investitionen in die für Next-Gen nötigen Workstations von Silicon Graphics.

1996
■ Eine weitere große Investition in ein Motion-Capture-Studio folgt.

1996
■ Virgin bestellt für mehr als eine Million Pfund den ersten Motion-Capture-Titel von Arc mit *Jack the Ripper*.

1997
■ Das 3D-Spiel *Rosco McQueen* für die PlayStation wird das ganze Jahr stark beworben.

1998
■ Gerüchte über Probleme bei Arc erreichen Virgin, diese bestellen den *Jack the Ripper*-Titel ab.

1998
Große finanzielle Probleme rufen im Januar den Insolvenzverwalter auf den Plan.

1998
Das Fußballspiel *4-4-2* ist Arcs letzter Titel und wird nach der Insolvenz veröffentlicht.



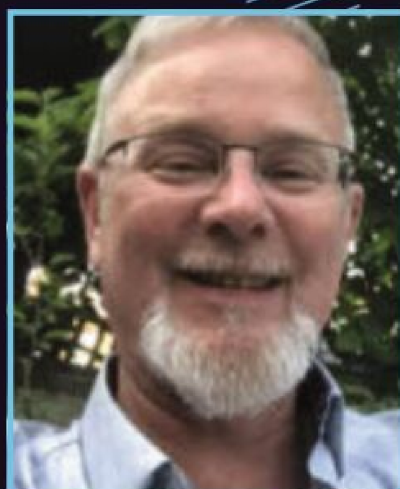
WO SIND SIE HEUTE?

BYRON NILSSON



Nach seinem Weggang von Arc gründete Byron die Firma Slippery Snake Studio und stellte *Rosco McQueen* für Sony fertig. Danach machte er als selbstständiger Programmierer weiter. Heute betreibt er im Sommer einen Glamping-Platz an der englischen Küste und programmiert im Winter noch zum Spaß. Außerdem ist er Tauchlehrer und segelt gerne auf Rennyachten.

PAUL WALKER



Nachdem Paul mehreren Ex-Kollegen von Arc dabei half, neue Stellen zu finden, heuerte er bei Sony an und gewann mehrere Auszeichnungen für den PlayStation-Titel *WipEout*. Derzeit konzentriert er sich auf Beratungstätigkeiten für Firmen, die ihren digitalen Informationsfluss optimieren wollen, und leitet ein Team von Entwicklern in Europa und Asien.

RICHARD UNDERHILL



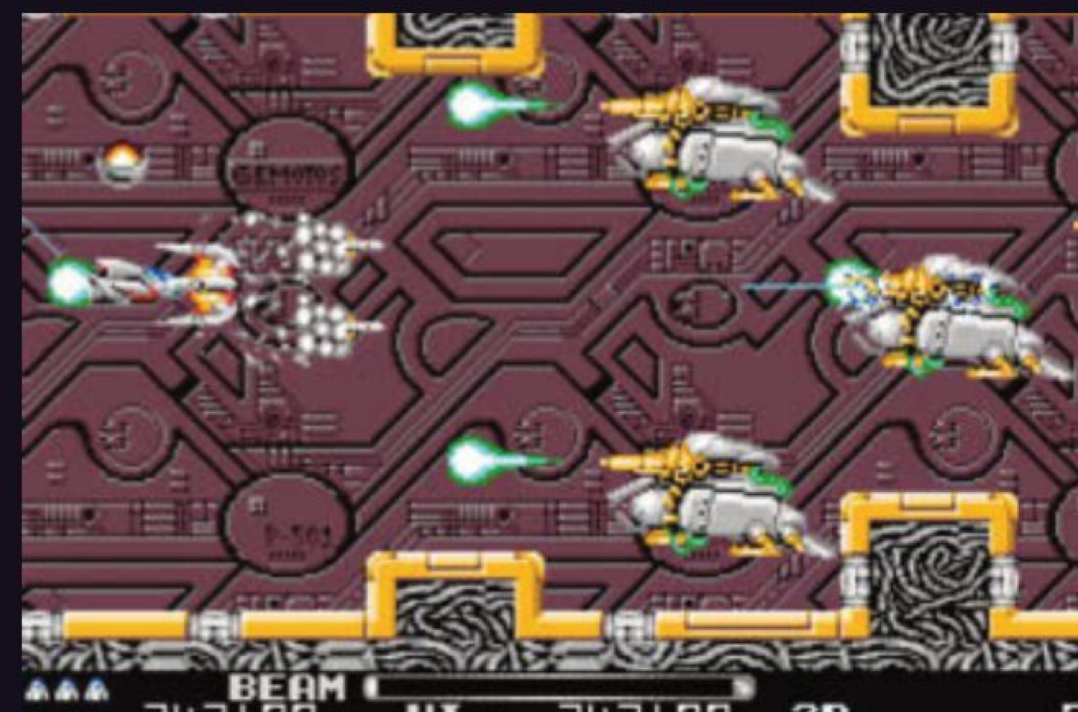
Richard heuerte bei diversen Studios in Großbritannien an, unter anderem bei Psygnosis, Climax, Kuju und Empire. Danach wurde er selbstständiger Berater für Videospiel-Entwicklung und arbeitete für Marmalade und Samsung, bevor er zu Unity wechselte. Dort betreut er Entwickler bei der Arbeit an der weltweit führenden 2D- und 3D-Engine.

DIE DNS VON ARC DEVELOPMENTS



BEGEISTERTE GOLFER

Nick Faldo's Golf war für Arc das erste von vier Golfspielen in nur vier Jahren und auf acht Plattformen. „Viele von uns spielten sehr gerne Golf, also machten wir einige Golftitel, da diese sich immer gut verkauften", erklärt Byron.



SHOOT TO THRILL

Side-Scroller waren anfangs das Aushängeschild des Studios: Es produzierte nicht weniger als sechs solcher Portierungen in den ersten drei Jahren, darunter *Forgotten Worlds*, *Dragon Breed*, *R-Type II* und *Armalyte*.

Der große Erfolg der Umsetzung von *Forgotten Worlds* führte bald zu einem weiteren Umsetzungsauftrag von U.S. Gold. „Das Hauptproblem bei *Crackdown* war, dass der Automat keinen Pausenmodus hatte, was das Kopieren der Grafiken viel komplizierter machte", erzählt uns Paul. Immerhin: Als das Team mit *Crackdown* begann, zog es endlich in richtige Büroräume um, in denen später auch die 16-Bit-Fassungen des Irem-Automaten *Dragon Breed* entstanden, programmiert von Chris Coupe. „Diese ersten Jahre waren stressig", erinnert sich Byron. „Wir machten viele Überstunden. Die meisten von uns arbeiteten von acht Uhr morgens bis acht Uhr abends. Aber wir haben es genossen!"

Ab 1990 folgten diverse Projekte zu Fernsehserien und Filmen, die Arc für Mirrorsoft umsetzte, darunter *Robozone* (siehe Kasten) und *Predator 2*. Währenddessen stand man mit Ocean Software in Verhandlung wegen einer Umsetzung des NES-Titels *Bart Simpson vs. the Space Mutants* für die Homecomputer. Nach weniger als zwei Jahren war aus Arc eine 1A-An-



» [Amiga] Die Konsolenumsetzung von *McDonald Land* stellte für Arc einen Stilbruch dar.



AY CARAMBA!

■ Arc setzte 1990 und 1993 zwei *Simpsons*-Titel für neun Plattformen um und musste dabei strikte Vorgaben von Matt Groening bezüglich der Optik seiner Figuren einhalten, auch wenn die Möglichkeiten der Hardware begrenzt waren.



TV-PROJEKTE

■ Arc schuf mit *Joe Razz* ein interaktives Videospiel, das 30 Minuten Videosequenzen auf Laserdisc beinhaltete und auf Tastendrücke auf einem Telefon reagierte. Es fand unter anderem in der Sendung „Spiel mit" (Nickelodeon) Verwendung.



ORIGINALTITEL

■ Abgesehen von den einträglichen Ports entwickelte Arc auch eigene Titel, darunter *Johnny Bazookatone* und *Rosco McQueen*. Die Firma hätte sich vielleicht auch dafür einen Ruf erarbeiten können, wären *Jack the Ripper* und *First Contact* nicht eingestellt worden.

» *WWF European Rampage Tour* hielt Arc nach dem Kollaps von Mirrorsoft am Laufen. «

RICHARD UNDERHILL

laufstelle für Umsetzungen geworden – das Studio war ausgelasteter denn je.

Die Portierung von *Arch Rivals* auf das Sega Mega Drive, das Master System und den Game Gear wurde in unter vier Monaten fertig, wie sich Julian Scott erinnert. „Wir mussten erst die Hardware kennenlernen – ich habe die des Mega Drive nicht unbedingt gut ausgenutzt", gibt er zu. „Wir hatten aber die Hauptplatine des Automaten und haben irgendwie von dort die Grafiken rausbekommen, indem wir irgendwelche Kabel hineinsteckten."

Als Mirrosoft Ocean die *Simpsons*-Lizenz vor der Nase wegschnappte, bekam Arc erneut den Zuschlag. „Matt Groening schickte uns ständig Faxe. Da schrieb er so Dinge wie: ‚Bart hat zu viele Zähne' oder ‚Homer hat zu viele Haare'", erklärt Byron und lächelt bei der Erinnerung an die Kontakte mit dem *Die Simpsons*-Erfinder.

Beide Sega-Projekte liefen glatt, doch gerade als sie fertig wurden, verstarb plötzlich Medienmogul und Mirrorsoft-Eigentümer Robert Maxwell. Die Sega-Titel wurden zwar noch bei Acclaim veröffentlicht, doch das Ende von Mirrorsoft hinterließ eine große Lücke, die Arc mit neuen Projekten zu füllen suchte. Glücklicherweise kam ihnen Ocean zu Hilfe. „*WWF European Rampage Tour* hielt uns nach dem Kollaps von Mirrorsoft am Laufen", erklärt Richard.

Leider wurde aus dem 16-Bit-Titel *Restrictor* nichts, den Arc für Thalamus entwickeln sollte. Denn auch Thalamus brach zusammen und demonstrierte, wie fragil die Branche geworden war. Der Markt entwickelte sich hin zu den Konsolen und Arc musste zusehen, nicht den Anschluss zu verlieren. Im Zuge dessen stand auch eine Übernahme durch U.S. Gold zur Debatte. Paul erinnert sich: „Sie boten uns eine halbe Million Pfund in bar und 1,5 Millionen in Aktien, doch wir sind darauf nicht eingegangen, weil unser Umsatz viel höher war. Sie kauften dann für viel mehr Geld Core."

In der Folge lehnte Arc selten weitere Auftragsarbeiten ab – bis auf einen Fall, wie Paul mit einem Anflug von Reue zugibt: „Wir haben Disney eine Abfuhr erteilt. Damals dachten wir, wir könnten zocken, aber Disney ließ es darauf ankommen, zeigte uns die kalte Schulter und klopfte einfach woanders an."

Mitte der 90er entpuppte sich der Wechsel von Cartridges zu CDs zwar als spannend, aber auch kostenintensiv. „Als wir mit der Entwicklung für CD-ROM begannen, wurden es richtig verrückt", findet Byron. Er denkt dabei an Titel wie *Johnny Bazookatone* für U.S. Gold oder *Track Attack* für Microprose. Außerdem unternahm ▶



» [C64] Für Arc war *WWF European Rampage Tour* für Ocean Software finanziell ein rettender Anker.



» [Game Gear] Anfang der Neunziger produzierte Arc Titel wie *The Addams Family* für den Game Gear.



» [Game Gear] Umsetzungen von *Bart Simpson vs. the Space Mutants* und *Bart Simpsons vs. the World* hielten Arc auf Trab.



HOHER BESUCH

IN DEN PINEWOOD-STUDIOS

■ Für die Team-Mitglieder von Arc war der Besuch der altehrwürdigen Pinewood-Studios im Februar 1990 das Highlight der Entwicklungsphase ihres Titels *Robozone*. Sie durften ihren Wagen auf dem Set einer Straße von Gotham City parken und wurden von Bob Keen herumgeführt, dem Miteigentümer der Spezialeffektfirma Image Animation.

Im Inneren gab es Dutzende Requisiten aus Filmen wie „Hellraiser", „M.A.R.K. 13", „Reise zurück in der Zeit" oder „Highlander 2" zu sehen. Der eigentliche Grund des Besuchs bestand darin, Requisiten der geplanten TV-Serie zu *Robozone* zu besichtigen. Die Optik des Spiels basierte ausschließlich auf Fotos, die das Team an jenem Tag dort schoss, etwa die des Protagonisten Wolverine oder der Bauwerke von New York City.

„Dieser Besuch bei Pinewood inspirierte Paul so sehr, dass er sich später bei der Motion-Capture-Firma einkaufte. Das war aus kreativer Sicht ein Wendepunkt für uns", erklärt Byron. Leider fehlten am Ende die finanziellen Mittel für die Serie *Robozone*, doch der Publisher Mirrorsoft sorgte immerhin dafür, dass das Spiel von Arc im Folgejahr auf fünf Plattformen erscheinen konnte.



▶ Arc auch Abstecher in die Welt der interaktiven Fernsehspiele, etwa mit *Joe Razz*, das in der Call-in-Sendung „Spiel mit" auf Nickelodeon gespielt werden konnte.

Als aufwendig gerenderte Grafik zum Standard wurde, investierte Arc in teure Workstations von Silicon Graphics. Weitere Geräte kamen als Leihgabe von Ocean, als der Publisher sich vertraglich zur Abnahme des SF-Adventures *First Contact* verpflichtete. Die Früchte dieser Anschaffung waren Golftitel für verschiedene Plattformen sowie ein Angelsimulator mit gerendertem Wasser.

Der Wunsch, Arc mehr in Richtung filmähnlicher Produktionen zu bewegen, hatte eine Investition in ein Motion-Capture-Studio in Höhe von 110.000 Pfund zur Folge. Arc unterschrieb 1996 einen 1,3 Millionen Pfund schweren Vertrag mit Virgin Interactive. Gegenstand war die Entwicklung eines auf Motion Capture basierenden Titels mit Jack the Ripper in der Hauptrolle. Ein Großteil der Entwicklungszeit verschlangen die Story und die 3D-Engine.

Der Plan für *Jack the Ripper* war, die Motion-Capture-Daten für die Bewegungen der Figuren zu nutzen, die Körper aber mit traditionellen Polygonen zu rendern und dann Videosequenzen der Gesichter von Schauspielern auf die Köpfe zu projizieren – ein Heidenaufwand. Als Arc gerade dabei war, das Personal kräftig aufzustocken, geriet Ocean in Schwierigkeiten und stornierte *First Contact* ohne Vorwarnung. Abgesandte des Publishers tauchten unvermittelt in den Büros von Arc auf, schnappten sich ihre teuren Silicon-Graphics-Workstations und zogen wieder ab.

Damals arbeiteten über 70 Personen an den mittlerweile zwei Standorten von Arc, von denen die Hälfte beim Projekt *Jack the Ripper* involviert war. Paul erinnert sich: „Ich lief den Gang entlang, als mir jemand entgegenkam, den ich nicht kannte. Ich fragte, wer er sei, und es stellte sich heraus,



» Das interaktive TV-Spiel von Arc wurde mittels der Tastentöne eines handelsüblichen Telefons gesteuert.

» Wir vier hatten uns damals nicht mehr viel zu sagen. «
RICHARD UNDERHILL



» [PlayStation] *Rosco McQueen: Firefighter Extreme* erschien erst nach der Schließung von Arc Developments.





» [3DO] *World Cup Golf für 3DO* war das erste von insgesamt vier Golfspielen.

dass auch er nicht wusste, wer ich war. Wie er berichtete, hatte er schon seit drei Monaten bei Arc gearbeitet!" „Das Wachstum fiel der Firma leicht", ergänzt Byron. „Im Rückblick war das vermutlich das Problem. Wir haben einfach alle Aufträge angenommen und wurden immer größer."

Von außen betrachtet sah Arc gut aus, aber intern wuchsen die Probleme. Es kam zu Gerüchten, dass Arc in finanziellen Schwierigkeiten sei. Dadurch ließ Virgin sich verunsichern und beschloss, *Jack the Ripper* komplett abzublasen – obwohl der größte Teil der Arbeit bereits getan war. Das allein war schon katastrophal, doch wie sich herausstellte, hatte Arc noch Geschäfte getätigt, obwohl die Firma bereits zahlungsunfähig war – nach britischem Recht verboten. Paul blieb keine Wahl: Er musste den Insolvenzverwalter bestellen, der die Firma abwickelte und alle Angestellten entließ.

Das plötzliche und traumatische Ende von Arc traf alle Angestellten hart. Richard bedauert, dass der Druck auch die Beziehung der ehemaligen Freunde beeinflusste. „Wir vier hatten uns damals nicht mehr viel zu sagen", erzählt er. „Es gab interne Rivalitäten. Und selbst wenn *Jack* und *First Contact* fertig geworden wären: Wir hatten alle verschiedene Vorstellungen über die Zukunft der Firma."

Hätte Arc sich nicht so stark auf Konvertierungen konzentriert und mehr auf eigene Originaltitel gesetzt, wären die Dinge für das Studio vielleicht anders verlaufen. Doch Arc befand sich in einer Abwärtsspirale, aus der die Firma nicht entkommen konnte. Einige der Verantwortlichen hatten die Warnzeichen ignoriert, bis es schließlich zu spät war. In Erinnerung bleibt von Arc dennoch nicht das unrühmliche Ende, bei dem manche Freundschaft in die Brüche ging – sondern fast ein Jahrzehnt an hochwertigen Titeln und Automaten-Portierungen. *



» [PlayStation] *Johnny Bazookatone* mit seinem trendigen Protagonisten war auf der PlayStation ein Hit.





» [Mega Drive] *Hurricanes* basierte auf einer Comic-Reihe über das gleichnamige US-Fußballteam.

Superman

EIN HELD FLOG IN DIE WEITE WELT



» **PUBLISHER:** ATARI
» **ERSCHIENEN:** 1979
» **HARDWARE:** ATARI 2600

Von Harald Fränkel

Wer mit Superman eine der ersten Filmumsetzungen gezockt hat, erinnert sich sofort wieder an die für damalige Verhältnisse gigantische Welt. Der bescheuertste kooperative Multiplayermodus aller Zeiten fiel mir hingegen erst wieder ein, als ich das Modul für Retro Gamer noch mal aus der Mottenkiste kramte.

Mama hatte für Klein-Harald alles an der Nähmaschine gegeben – der blaue Schlafanzug mit dem roten Tischtuch-Cape und einem Superman-Emblem aus Filz sah trotzdem nach „Sie war stets bemüht“ aus. Selbst die Hupfdohlen von Dschinghis Khan, die sich 1979 mit dem gleichnamigen Nummer-1-Lied aus der Ralph-Siegel-Hölle in Kinderfaschingsklamotten durch die Hitparade und den Eurovision Song Contest alberten, kamen authentischer rüber.

Nachdem der *Superman*-Kinofilm mit Christopher Reeve Ende 1978 zum Kassenschlager avanciert war, folgte wenig später das Spiel für die Atari-2600-Konsole. Nun musste ich mich nicht mehr verkleiden: Jetzt war ich Superman! Es wartete eine 25 Bildschirme große Open World. Die sorgte für Verwirrung, vor allem wegen der vier U-Bahn-Stationen, die die Stadtteile von Metropolis nach einem schwer durchschaubaren Muster verbanden. Es machte aber auch viel Spaß, diesen riesigen Spielplatz zu erkunden, weil dort irre viel passierte.

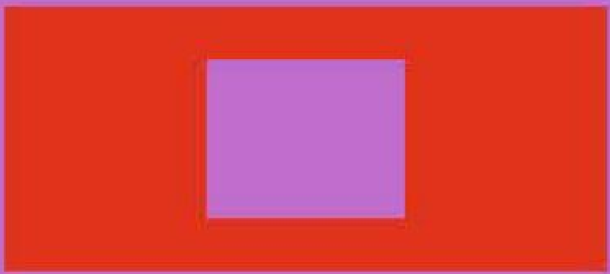
Elf von zehn Atari-2600-Games waren so gestrickt, dass selbst Quallen sie binnen Sekunden verstanden. *Superman* gehörte (wie *E.T.* übrigens) zu den Ausnahmen. Hier trug die Anleitung erheblich zum Spielspaß bei. Sie vermittelte neben launigem Dödelwissen („Halten Sie die Knüppelsteuerung so, dass der rote Knopf oben links gegen den Fernsehschirm weist.“) viele Details zum Spiel.

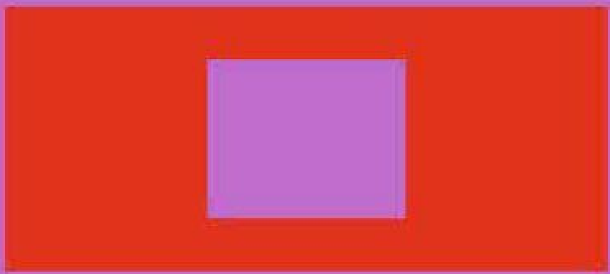
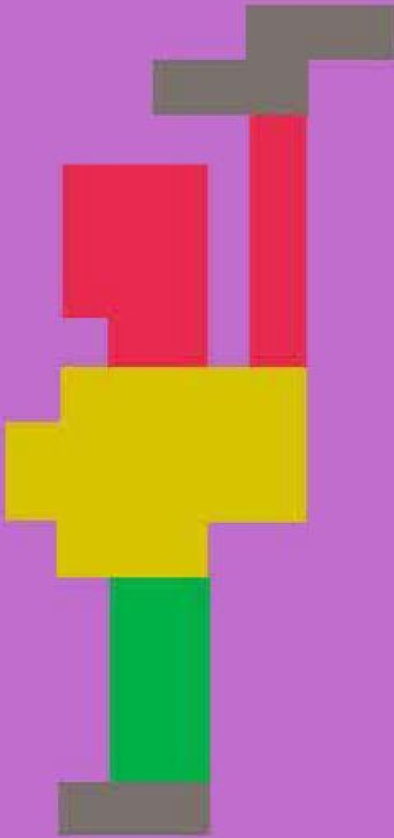
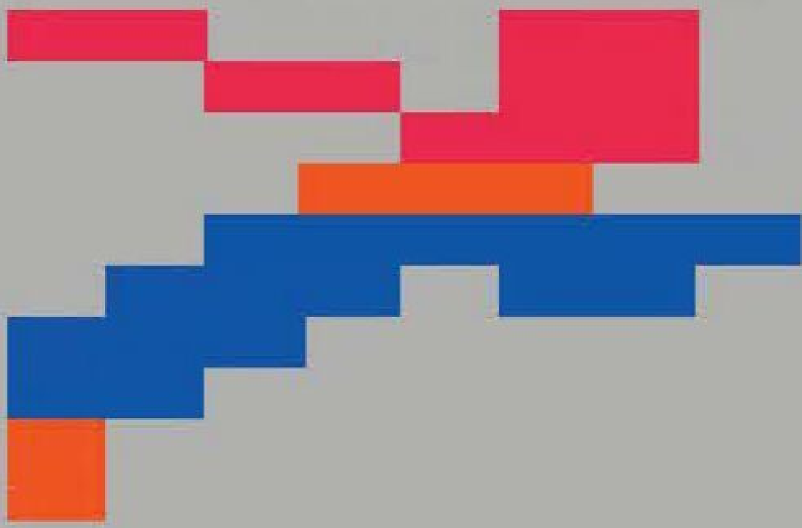
Superman muss drei Teile einer von Terroristen gesprengten Brücke finden und zum Fluss zurücktragen. Außerdem gilt es, die verantwortlichen Bösewichte zu schnappen und im Gefängnis abzuliefern. Es handelt sich um fünf Gauner mit Maschinengewehren und ihren Anführer Karlsson vom Dach. Vielleicht ist es aber auch Erzfeind Lex Luthor mit einem Rucksackhelikopter. Als Highscore fungiert die gestoppte Zeit. Bei meinem Retrozock benötigte ich nach ein wenig Übung zehn bis 15 Minuten, um alle Aufgaben zu erledigen. Für Unwägbarkeiten sorgen ein Hubschrauber, der die Brückenteile immer mal wieder in andere Stadtteile verschleppt, und Luthers Kryptonit-Drohnen. Da die Anleitung des Spiels vom Google-Translator übersetzt wurde, obwohl es Google noch gar nicht gab, lese ich dies: „Wenn ein Satellit Sie trifft, werden Sie matt. Sie können weder fliegen, fangen noch Gegenstände festhalten. Nur wenn Sie Louis Lane berühren, leben Sie wieder auf.“

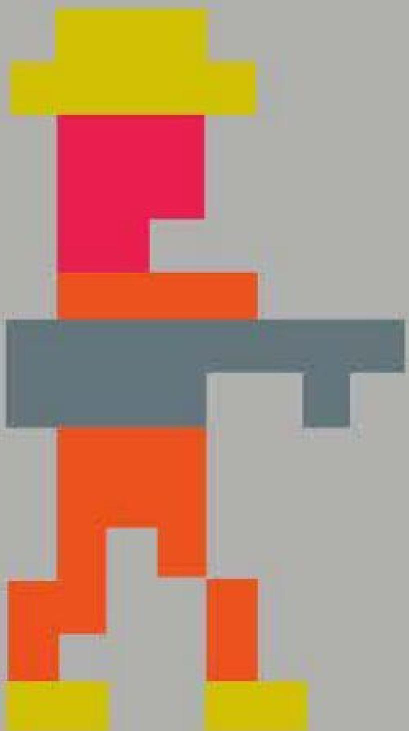
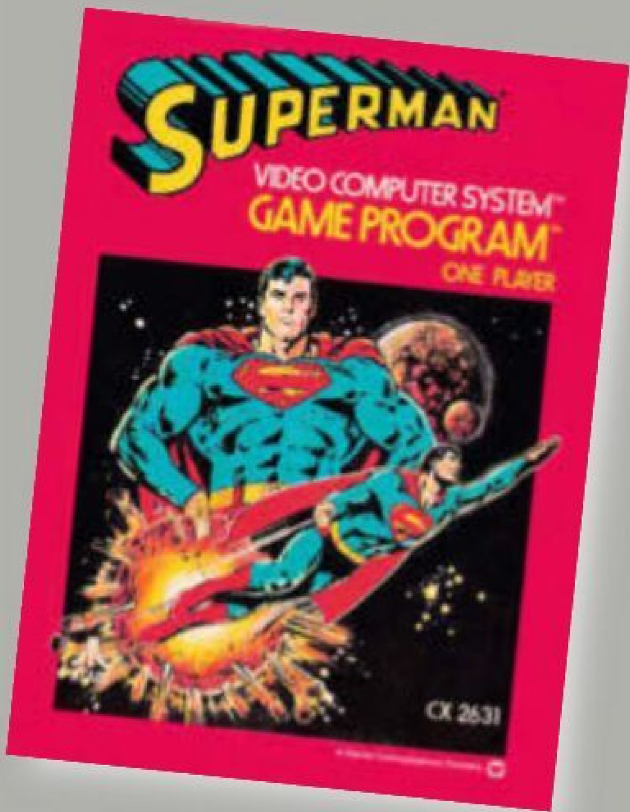
Sobald die Reporterin den Helden knutscht, verlagert sie ihr Gewicht auf ein Bein und zieht das andere an. Diese herzige Animation ist nur ein Beispiel für die liebevolle, detaillierte Grafik. Da verzeihe ich *Superman* glatt den miesen Sound. Also beinahe. Die meistens zu hörenden Fluggeräusche klingen jedenfalls wie eine Toilette, bei der die Spültaste festhängt.

Kommen wir abschließend zum … kooperativen Multiplayermodus. „Der Spieler mit der linken Knüppelsteuerung steuert die Links-rechts-Bewegungen von Superman, der Spieler mit der rechten Knüppelsteuerung die Auf- und Abwärtsbewegungen“, klärt mich die Anleitung in diesem Punkt auf. Oh Gott, ich erinnere mich! Die Spieler sollten sich absprechen, wer horizontal und wer vertikal steuert. Kann man sich nicht ausdenken. Na ja, 1979 eben. *





SUPERMAN
VIDEO COMPUTER SYSTEM™
GAME PROGRAM™
ONE PLAYER
CX 2631

EXPERTENWISSEN

Pilotwings

VON WEGEN ANACHRONISTISCH: *PILOTWINGS* WAR DER HÖHEPUNKT DER TECHNIK DER 1980ER UND LÄUTETE ALS *DRAGON FLY* DAS SNES UND DAMIT DIE VIDEOSPIEL-ÄRA DER 1990ER EIN. NINTENDO HAT DIE SERIE SCHEINBAR VERGESSEN – ABER WIR NICHT!



» Chris Covell zeigt, wie *Dragonfly* hätte aussehen können.

Die Geschichte von *Pilotwings* ist untrennbar mit dem SNES verwoben. Sie startet im November 1988. In den deutschen Kinos liefen damals Titel, die heute als absolute Genreklassiker gelten: „Falsches Spiel mit Roger Rabbit", „Stirb langsam" oder „Beetlejuice". Aus den bundesdeutschen Radios schmetterte Rainhard Fendrichs „Macho Macho". Und in den USA begeisterte *Super Mario Bros 2* auf dem NES die Spieler.

In Japan aber enthüllte Nintendo am 21.11.1988 das Super Famicom (im Westen: Super Nintendo Entertainment System). An dieser neuen Hardware war seit September 1987 gearbeitet worden. Nintendos Timing war geschickt: Sega hatte sein Mega Drive knapp einen Monat vorher veröffentlicht, da war nun plötzlich der Nachfolger des Famicom (NES) in Sicht. Und das hatte in Japan mit dem Rollenspiel *Dragon Quest* fast für eine nationale Hysterie gesorgt.

Wie sehr, das verrät ein Blick in eine damalige Ausgabe des Magazins *Famitsu*: Das erklärte tatsächlich die Fähigkeiten der Konsole mit dem theoretischen Beispiel, wie viele *Dragon Quest*-Charaktere darauf gleichzeitig angezeigt werden konnten, aufgrund der größeren Farbpalette. Natürlich weckten auch die höhere Auflösung und die Mode-7-Technik das Interesse der japanischen und internationalen Journalisten.

Allein mit der Ankündigung hatte Nintendo die Marktposition des Sega Mega Drive schon geschwächt. Da war es fast schon egal, dass das Super Famicom noch zwei Jahre auf sich warten ließ.

Der Famitsu-Bericht von 1988 enthielt kaum Infos über geplante SNES-Spiele, abgesehen von einem namens *Dragonfly*. Von dieser Demo wurden Dutzende Screenshots abgedruckt. Es gab jedoch kein neues *Mario*, kein *Zelda*, keine neuen *Dragon Quest*-Bilder. Der Fokus lag auf *Dragonfly*. Andere Magazine berichteten über die Ankündigung des Super Famicom ebenfalls, auch sie konzentrierten sich auf *Dragonfly*. Der Name sollte sich noch ändern, doch auf den Screenshots war schon der Doppeldecker aus *Pilotwings* zu sehen. *Dragonfly* ist nämlich dessen nie veröffentlichter Vorgänger.

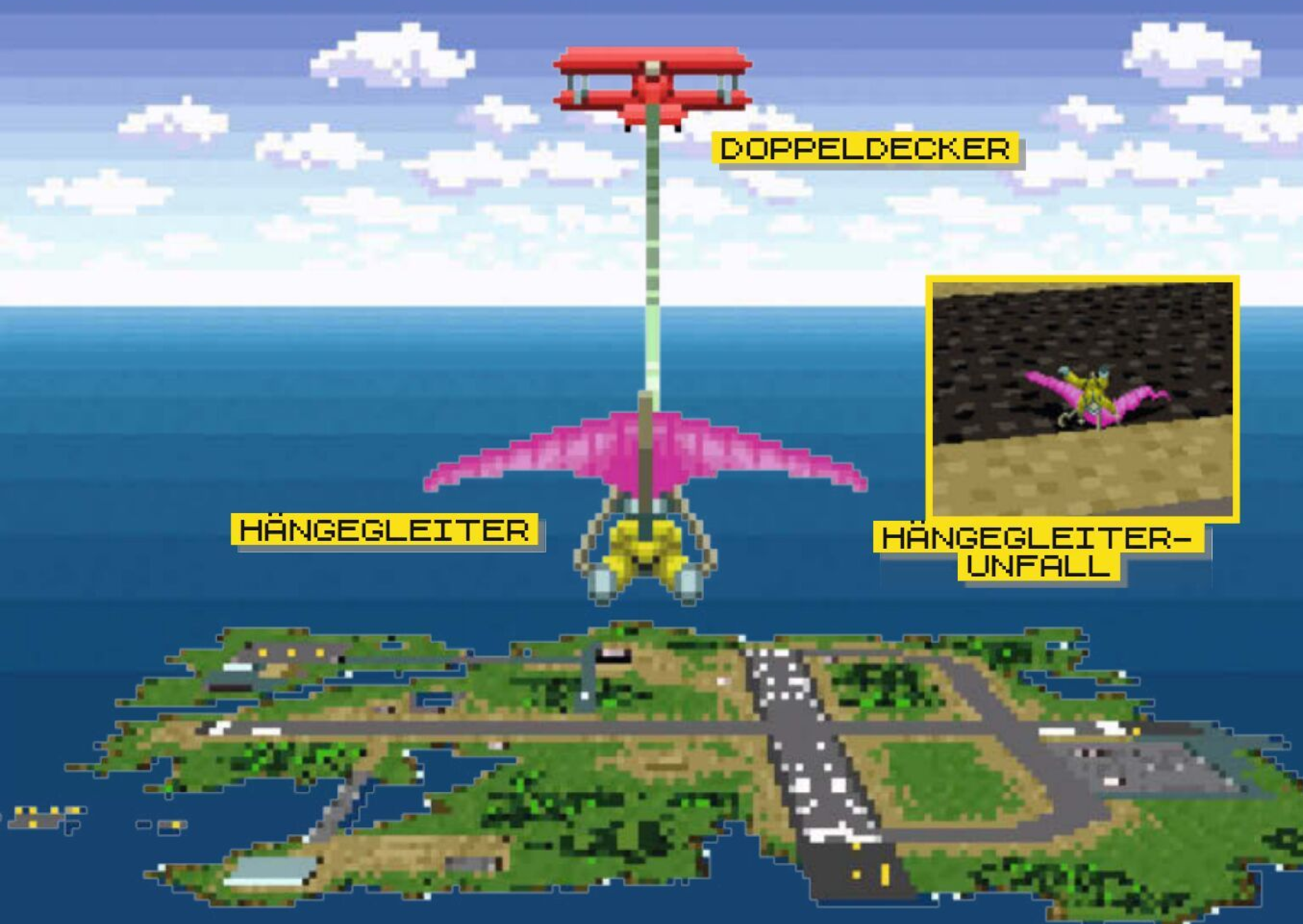
Die Begeisterung der Presse damals war verständlich: In den japanischen Spielhallen war 1988 immer noch *After Burner* ein Kassenschlager, ein Jahr später erschien der Nachfolger *After Burner II*. Und obwohl zahlreiche Umsetzungen für Heimsysteme erschienen, kam in Sachen Pixel-3D-Grafik nichts dem Spielhallenoriginal nahe.

Bis im November 1988. *Dragonfly* wurde von Nintendo verwendet, um das Mode-7-Grafiksystem des Super Famicoms zu demonstrieren, mit dem Drehung, Skalierung und andere Effekte auf 2D-Bildern erzielt werden konnten, um einen 3D-Effekt





» [SNES] Gefahrloser Hüpfspaß mit dem Jetpack auf dem Trampolin.




» [SNES] Starts und Landungen sind simpel zu bewältigen.





zu erzeugen. Die Gebäude, Landebahnen, Bäume und weitere Objekte waren alle flach auf die Grundebene gemalt und schienen vom erhöhten Standpunkt aus dem Boden herauszustehen. *Famitsu* verglich *Dragonfly* mit *After Burner* und schrieb: Während *After Burner* ein klassischer linearer Shooter sei, verspreche Nintendo mit *Dragonfly* Bewegungsfreiheit. Zwar bekam das Modul einen zusätzlichen DSP-1-Chip verpasst, um das alles möglich zu machen, dennoch stellte das Spiel den damaligen Zenit der Videospieltechnik dar.

Interessant ist die Entwicklung von *Dragonfly* zwischen November 1988 und Juli 1989. Damals hielt Nintendo eine zweite große Demonstration der Super-Famicom-Hardware ab, bei der das gezeigt wurde, was später mal *Super Mario World* wurde.

Dragonfly kam auch vor, sah aber nun deutlich anders aus: kein roter Doppeldecker mehr, sondern stattdessen ein insektenartiges Flugobjekt mit transparenten Flügeln und einem HUD, das Rake- ▶

Über den Wolken

So klappt's in der Flugschule.

MINIGAMES BRINGEN PUNKTE

■ Wer auf bestimmten Arealen landet, darf ein Minispiel spielen. Hier können zusätzlich Punkte fürs Missionsziel gesammelt werden. Von simplen bis wirklich anspruchsvollen Zielen ist alles dabei.



ZEIT LASSEN

■ Wer die unliebsamen Helikopter-Missionen zu hektisch angeht, wird abgeschossen. Kämpft euch lieber langsam vor! Es gibt reichlich Treibstoff, also kein echtes Zeitlimit. Die Gegner greifen erst sehr spät an.



DAS GROSSE BESTECK

■ Niemand verpasst beim Fallschirmspringen gerne einen Ring, aber sie bringen kaum Punkte im Vergleich zur Landung. Konzentriert euch auf die Bewertungskriterien mit der höchsten Punktzahl. Verpasst lieber ein paar Ringe, als die Landung zu verbocken.



HÄNGEGLEITER

■ Der Hängegleiter ist am schwierigsten zu landen. Tippt den Knopf zum Bremsen wiederholt an, statt ihn gedrückt zu halten – so reduziert ihr euer Tempo kontrolliert und landet den Hängegleiter gezielt. Das erlaubt es euch auch, das Minispiel freizuschalten.



LANDUNG

■ Es ist wichtig, bei der Landung des Doppeldeckers so mittig wie möglich zum Stillstand zu kommen. Wer sich nach dem Aufsetzen in der Nähe der Landebahnkante befindet, sollte leicht Gas geben und in die Mitte rollen. Schafft ihr das, erhaltet ihr Extrapunkte.





JETPACK

Sequels

Aller guten Dinge sind drei!



PILOTWINGS 64

■ Bietet mehr Handlungsfreiheit als *Pilotwings*. Durch die Scheune mit dem Gyrokopter oder die Landung des Hängegleiters auf Schornsteinen – eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Leider ist die Musik enttäuschend öde.



PILOTWINGS RESORT

■ Ungefähr 15 Jahre nach der N64-Fortsetzung gab es diese 3DS-Veröffentlichung. Die Präsentation, Physik und Steuerung sind gelungen. Wuhu Island aus *Wii Sports Resort* ist leider der einzige Level. Bis jetzt das letzte Spiel der Reihe.





DOPPELDECKER-UNFALL





PINGUIN-SPRUNG

» [SNES] Die Ringe zu treffen ist weniger knifflig als den Doppeldecker zu landen.



IKARUS 2



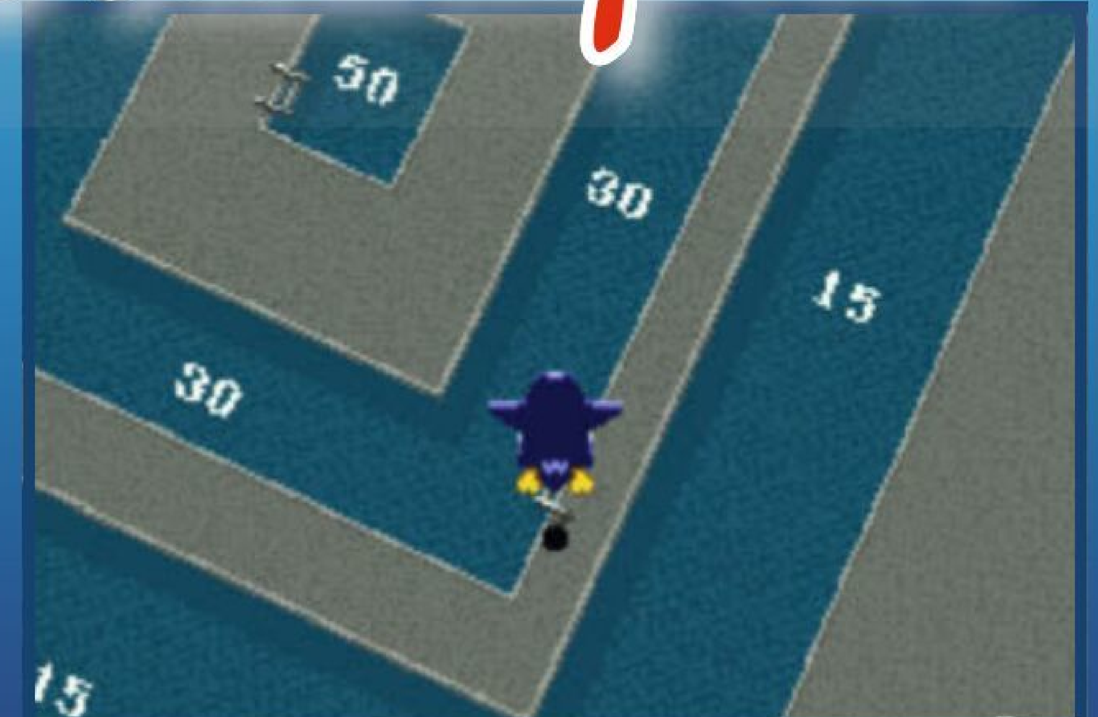
» [SNES] Auch mit großen Schwingen ist die Landung schwierig.

Fantastische Minispiele



IKARUS-HÜPFEREI

■ Das am leichtesten zu erreichende Minispiel: Einfach das Jetpack auf der sich bewegenden Plattform landen. Es gibt ein paar verschiedene Variationen des Layouts. P-Quadrate bringen zusätzliche Punkte.



PINGUIN-TAUCHGANG

■ Schwer zugänglich, da man mit dem Fallschirm auf einer kleinen beweglichen Plattform landen muss. Anschließend will ein Pinguin per Kopfsprung in ein Zielbecken gesteuert werden. Nicht gierig werden und auf die 70 Punkte zielen, 50 Punkte reichen!



» [SNES] Die Nachtflüge sind sehr stimmungsvoll.



» [SNES] Beim Jetpack wählt man aus zwei Perspektiven.

ten und Schilde zeigte. Der Schwerpunkt hatte sich klar auf Action verschoben. Der Spieler startete von einem Landeplatz auf einem Flugzeugträger. Das Spiel ähnelt im Konzept Ataris *Blue Lightning* oder Namcos *Metal Hawk*. Doch diese Version erschien nie, stattdessen kam das Konzept der ersten Version zurück, und damit der rote Doppeldecker, Landebahnen und die entspannte Atmosphäre. 2020 tauchten Grafiken des Action-*Dragonfly* im Netz auf. Damit haben einige Enthusiasten unter anderem Sprite-Animationen erstellt.

Die Hardware des Super Famicom war Mitte 1989 im Wesentlichen fertig, Nintendo wartete trotzdem ein gutes Jahr mit der Veröffentlichung des Systems. Man wartete auf externe Hersteller, die ihre Launch-Titel erst noch fertigstellen mussten. Außerdem verkaufte sich das 8-Bit-Famicom immer noch gut. Eine zu frühe Veröffentlichung des Super Famicom hätte die Hardware-Verkäufe eines immer noch erfolgreichen Systems unnötig verringert. 1990 starteten dann das Super Famicom und der 3D-Flieger in Japan.

In den USA erschienen das SNES und der Launch-Titel *Pilotwings* im August 1991, in Europa 1992. Seit der Vorstellung des Protoyps waren also fast vier Jahre vergangen. Die deutsche Presse bewertete den Titel durchweg wohlwollend bis gut. „Selten habe ich so etwas Faszinierendes gespielt“, zeigte sich Michael Hengst verblüfft (*Video Games* 1/91, 77 %). Winnie Forster war vom Spielgefühl angetan: „*Pilotwings* ist keine Simulation, die Authentizität wurde zu Gunsten einfacher Bedienung und unkompliziertem Spielspaß weitestgehend außer Acht gelassen“ (*Power Play* 3/91, 80 %). Michael Jordan lobte ein „erfrischend neues Spielkonzept“ (*ASM* 3/91, 8/12).

Nach vier entspannten Missionen, in denen man mit je einem anderen Fluggerät Punkte für seine Pilotenlizenz sammelt, fällt der fünfte Level völlig aus dem Rahmen. Er wirft das pazifistische Spielprinzip über den Haufen und lässt uns einen Kampfhelikopter steuern. Wir sollen feindliche Raketenbasen abschießen. Was sich Nintendo bei dieser kriegerischen Mission dachte, werden wir wohl nie erfahren. Denn eigentlich glänzt *Pilotwings* mit seinen individuellen Fluggeräten. Ob Doppeldecker, Jetpack, Fallschirm oder Hängegleiter, das Spielgefühl ist immer arcadig-direkt. Dazu dudelt ein jazziger Soundtrack. Mittlerweile gibt es viele ernsthafte oder weitere realitätsnahe Flugsimulatoren, aber *Pilotwings* funktioniert noch heute, da seine fast schon Nintendo-typisch leichte Zugänglichkeit keinerlei Steuerungsbarrieren aufbaut.

Die letzten SNES-Spiele kamen 1998 auf den Markt, ein Jahrzehnt nachdem die Hardware zuerst gezeigt wurde. In Japan wurde der letzte Super-Famicom-Titel im November 2000 veröffentlicht, was bedeutet, dass es sogar Segas spätere Saturn-Konsole (deren letztes Spiel *Yuukyuu Gensoskyoku* erschien im Dezember 2000) fast überlebt hat.

Nintendos Konsole hat sich im kollektiven Bewusstsein aller Spieler international etabliert. Diese 16-Bit-Konsole war prägend für die Videospiele der 1990er Jahre, schließlich gäbe es ohne das SNES auch keine Sony PlayStation. Alles begann mit dieser *Dragonfly*-Demo, die im Jahr 1988 für Staunen sorgte. Doch während das ursprüngliche *Pilotwings* seitdem als Download auf Wii, Wii U und 3DS auftauchte, bekam die Reihe seit *Pilotwings Resort* im Jahr 2011 keinen weiteren Release. ✱



» Diese Grafiksets von *Dragonfly* sind quasi der Embryo von *Pilotwings*.



IKARUS-LANGSTRECKE

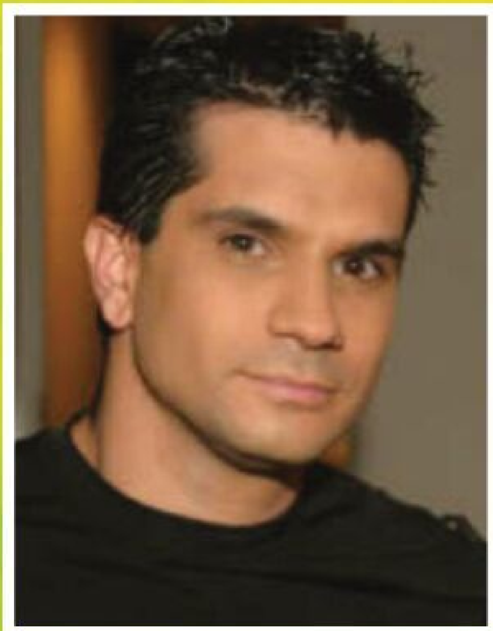
Fast unmöglich zu erreichen. Mit dem Hängegleiter muss auf einer winzigen alternativen Plattform gelandet werden, die von Wasser umgeben ist. Dann muss Ikarus so weit wie möglich fliegen.





Besonderer Dank an www.chrismcovell.com für die Erlaubnis zum Abdruck der Webseiten-Inhalte.

TOMMY TALLARICO
» Tommys Kompositionen begleiten euch in den ersten Spielen.





DAVID PERRY
» David war unter anderem für die Programmierung zuständig.

NICK BRUTY
» Nick zeichnete Grafiken und Designs für *Earthworm Jim*.



Nach einer Reihe von Hits für Virgin Interactive verließen mehrere Entwickler das Unternehmen und gründeten Shiny Entertainment. Wir sprechen mit David Perry, Nick Bruty und Tommy Tallarico über *Earthworm Jim*, die Entwicklung der Serie und die Bemühungen um eine Fortsetzung.

DIE EVOLUTION VON EARTHWORM JIM



» [Mega Drive] Nach Dougs Idee sollten Anwälte im Level „What the Heck?“ Buße tun.



» [Mega Drive] Das Team orientierte sich an der offenen Spielwelt von *Global Gladiators*.

»TEX AVERY WAR EINE GROSSE INSPIRATION FÜR UNSER ANIMATIONSTEAM, DAZU LIEF STÄNDIG JOHNNY CASH IM HINTERGRUND.«

DAVID PERRY

Unabhängig davon, wie viel Freiheit den Entwicklern eines lizenzierten Spiels eingeräumt wird, muss ihr Design bestimmte Elemente enthalten und andere vermeiden. Das hauseigene Entwicklungsteam von Virgin Interactive hat in den 90er Jahren mehrere Jahre lang diesen Weg beschritten und Hits wie *Global Gladiators, Cool Spot* und *Disneys Aladdin* produziert.

Tommy Tallarico, in den Vor-Corona-Jahren mit seinen „Video Games Live“-Konzerten erfolgreich, arbeitete damals als Musiker für Virgin Interactive. Er erinnert sich gern an die vergnügliche Zeit zurück. „Wir haben dort eine Menge großartiger Spiele produziert“, sagt er uns stolz.

„Wir sind als Team zusammengewachsen und es entstanden viele Freundschaften. Wir waren damals so gut wie alle Singles, Anfang bis Mitte 20, und wollten einfach nur Videospiele machen. Niemand hat uns gebeten, Überstunden zu machen oder am Wochenende zu arbeiten. Wir haben es einfach getan. Wir waren begeistert von unserer Arbeit und setzten diese Kraft in jedem einzelnen unserer Spiele ein!“

Die Dinge bei Virgin liefen also gut, doch gerade der große Erfolg von *Aladdin* überzeugte einige Teammitglieder, sich von ihrem Arbeitgeber zu trennen und Shiny Entertainment zu gründen. Sie hofften, an einer weiteren großen Lizenz arbeiten zu können, aber wie uns Designer Nick Bruty erklärt, verlief die Sache nicht ganz nach Plan.

„Als wir Virgin verließen und Shiny gründeten, hatten wir die Hoffnung, dass Disney uns die Lizenz für *König der Löwen* geben würde“, erinnert sich Nick. „Disney blieb leider bei Virgin, und so mussten wir uns um eine neue Lizenz oder ein eigenes Projekt für unser erstes Spiel bemühen. Doug TenNapel kam kurz vor unserem Weggang zu Virgin, und er arbeitete nebenher mit seinen eigenen Zeichenfiguren. Unser alter Animationsdirektor hatte ihn uns empfohlen.“

Dieser Tipp war Gold wert, denn mangels Alternativen trafen sich Nick, David Perry und Doug alsbald zu einem Arbeitsessen. „Doug zeigte uns seine Figur Earthworm Jim, und das führte dazu, dass wir ihn sofort einstellten und überdies auch mit der Idee brachen, uns wieder ▶

EVOLUTIONSSTUFEN



DER MUTIGE SCHRITT IN DIE DRITTE DIMENSION.

■ Man muss den Entwicklern von *Earthworm Jim 3D* auf jeden Fall zugutehalten, dass sie aus den früheren Spielen alles übernahmen, was irgendwie ging. Jims peitschender Kopf und sein Blaster funktionieren hervorragend, und die neuen Waffen der Fortsetzung sind schön surreal und passen hervorragend ins Repertoire. Leider stolpert das Jump-and-run etwas unbeholfen durch die 3D-Welt, was vor allem an der Kameraperspektive liegt, die sich nicht immer in Jims Blickrichtung ausrichtet.

Den Entwicklern gelang es aber, den Humor des Originals nicht zu zerstören. Sie kommen zwar nicht ganz an den wilden Geist der ursprünglichen Macher heran, dennoch werden euch manche Szenen laut loslachen lassen. Erstmals hat das Spiel zudem eine Hintergrundgeschichte – dummerweise behindert sie den Spielfluss eher.

Earthworm Jim 3D sieht gut aus, die neuen Charaktere fügen sich schön ein. Leider wird das Sammeln von zahllosen Murmeln oder der endlose Kampf gegen Fußsoldaten schnell langweilig. Im Großen und Ganzen ein Spiel, das nicht an die verrückte und vielseitige Reise der beiden Vorlagen heranreicht.





Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy

JIMS AUSFLUG AUF NINTENDOS HANDHELD.

■ *Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy* hätte auch auf jeder anderen Spielfigur basieren können. Im Spiel findet ihr fast nichts, was echten *Earthworm Jim*-Geist versprüht. Die Kämpfe gegen Figuren wie Bob den Goldfisch sind bei Weitem der originellste Aspekt der Game-Boy-Color-Fortsetzung.

Ansonsten ist *Menace 2 the Galaxy* eher ein Sammelspiel, bei dem ihr die meiste Zeit damit verbringt, zwischen Plattformen hin und her zu hüpfen und übergroße Donuts aufzuklauben. Gelegentlich kommt der treue Blaster gegen allerlei Gegnertypen zum Einsatz. Zu den Fortbewegungsmöglichkeiten zählen die bekannten Kabelbahnen und Seile, die über Klippen und Wasserfällen hängen.

Die Levels sind nicht sehr einfallsreich, aber ihr findet hier und da eine Anspielung auf die Originalspiele. Auf einem Schaf zu hopsen mag zwar recht lustig sein, für echte Abwechslung sind diese Einlagen allerdings zu selten. Im Wesentlichen werdet ihr in *Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy* zum Hüpfer und Sammler degradiert, was angesichts des Potenzials der Lizenz wirklich schade ist.



» [Mega Drive] In diversen Rätseln sind eure grauen Zellen gefragt.



» [Mega Drive] Von Haken zu Haken schwingt ihr euch über Abgründe.



» [Mega Drive] In *Aladdin* waren es noch Lianen, Earthworm Jim greift auf Ketten zurück.



» [SNES] Auf dem SNES könnt ihr wunderschöne Hintergrundbilder bestaunen.



» Das Originalteam, von dem ein Großteil am neuen Amico-Spiel arbeitet.



» [Mega Drive] Ein sehr origineller Kampf findet beim Bungee-Jumping statt.



» [Mega Drive] Dieser Level wurde erst wenige Tage vor Release gebaut.



» [Mega-CD] Im erweiterten New-Junk-City-Level der *Earthworm Jim Special Edition* ist Jim nackt.

in ein Lizenz-Korsett zu begeben", sagt uns David.

Auch Nick war von der gezeichneten Figur begeistert. „Dave und ich haben uns viele Lizenzen angeschaut, aber nichts Ordentliches gefunden", erinnert er sich. „Als Doug das Bild von Jim auf den Tisch legte, hatte er uns direkt überzeugt. Jim war einfach der perfekte Videospielcharakter! Doug hatte noch andere Zeichnungen parat, von Professor Monkey-For-A-Head oder Evil the Cat. Diese Charaktere tauchen ebenfalls in unseren Spielen auf."

Dougs Skizzen mussten natürlich animiert werden. Dafür war neben Doug noch ein zweiter Grafiker zuständig, der auch sonst für Ideen und gute Stimmung im Büro sorgte: „Tex Avery war eine große Inspiration für unser Animationsteam", lobt David. „Sein Animationsstil war hervorragend und für unser Spiel gut geeignet. Dazu lief ständig Johnny Cash im Hintergrund. Diese wilde Kombination sorgte für eine tolle Atmosphäre im Büro."

Um die humorvolle Art der Figur abzurunden, wird natürlich noch eine gute Vertonung benötigt. Hier kam Soundexperte Tommy Tallarico ins Spiel. „Wir haben uns gefragt, wie Jim denn eigentlich klingen sollte", sinniert Tommy. „Nach meiner Vorstellung sollte sich Jim anhören wie ein Hinterwäldler, mit diesem typischen Südstaatengemurmel und den langgezogenen Wörtern. Ich sagte zu Doug, dass wir seine Stimme und Betonung nutzen sollten, denn er sei ein guter Komiker. Außerdem sollte Jim immer das Offensichtliche sagen. Bei einem Manta-Power-up eben ‚Maan-taa' oder bei der Pistole ‚Plaa-smaa'".

In alter Disney-Tradition konzipierte das neue Entwicklerstudio *Earthworm Jim* als Jump-and-run, auch wenn die Entscheidung dazu nicht von vornherein feststand. „Unser letztes Projekt war *Aladdin* auf dem Sega Genesis gewesen. Es gefiel uns gut, und wir wollten weitere Plattformer dieser Art entwickeln", erläutert David.

Zu *Earthworm Jim* fährt er fort: „Wir hatten kein vorgefertigtes Design, also haben wir unserer Kreativität freien Lauf gelassen. Alles, was Spaß machte und sich gut anfühlte, kam ins Spiel. Uns wurde nie langweilig, weil wir nicht wussten, was als Nächstes kommen würde."

» WIR WAREN ZEHN JUNGS IN EINEM BÜRO, DIE JEDEN TAG VERSUCHTEN, SICH GEGENSEITIG ZUM LACHEN ZU BRINGEN. «

TOMMY TALLARICO

Nach den strengen Vorgaben der Lizenzgeber bei Disney war auch für Nick die künstlerische Freiheit bei *Earthworm Jim* eine willkommene Abwechslung. „Wie ihr euch vorstellen könnt, sind große Publisher wie Disney sehr daran interessiert, dass das Spiel exakt nach ihren Vorstellungen entsteht", erklärt uns Nick. Beim eigenen Projekt aber „konnten wir machen, was wir wollten".

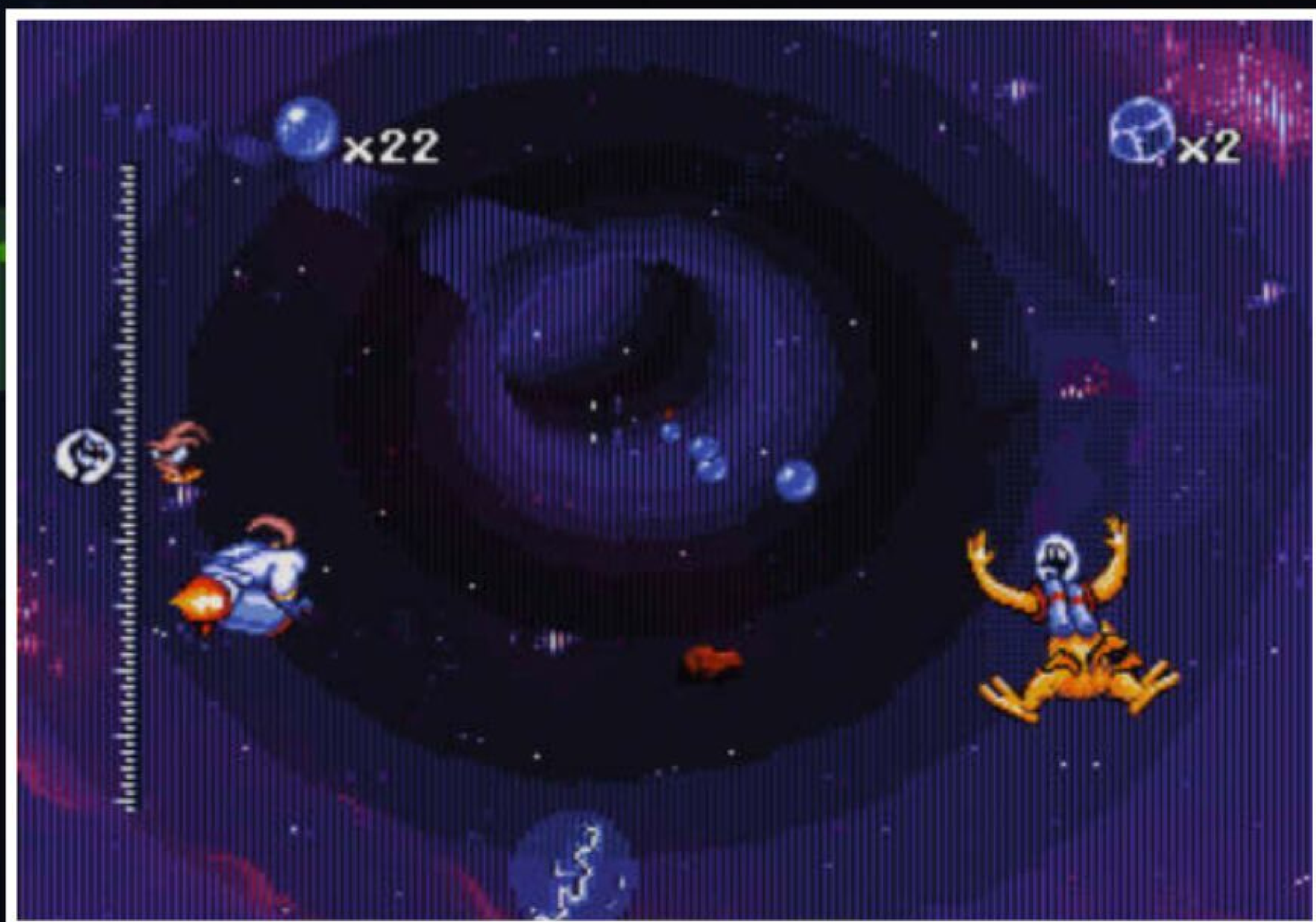
Nick fährt fort: „Durch die zahlreichen vorherigen Jump-and-runs hat sich Davids Engine immer weiter verbessert. Das Grundgerüst war sehr robust, wir konnten in alle Richtungen experimentieren. Vor allem kleine Levels waren interessant, da man den gesamten Speicher für nur ein bis zwei Bildschirme nutzen konnte."

David erklärt uns seine Vorgehensweise näher: „Im Lauf der Jahre habe ich einen coolen Weg gefunden, Spiele zu entwickeln. Ich habe meine eigene Programmiersprache innerhalb der Spiel-Engine verwendet. Jedes Objekt konnte somit quasi alles tun. Eine Spielfigur konnte ein Fahrzeug fahren, ich hätte allerdings auch ein Sandwich hinter das Steuer setzen können. Die Engine war sehr flexibel, die Entwickler konnten verrückte Ideen austesten, und davon hatten sie reichlich."

Diese verrückten Ideen wurden häufig beim Essen oder einem Barbesuch ausgetauscht. „Da Doug die meisten Charaktere bereits fertig hatte, konnten wir uns vollständig um die Spielwelt und das Leveldesign kümmern", beschreibt Nick das weitere Prozedere. „Wir konstruierten die absurdesten Levels, dachten uns Endbosse aus und experimentierten mit verschiedensten Gegenständen. Unsere Hintergrundzeichner waren gleichzeitig Spieldesigner, damals machten alle alles."

So wie die verrückten Levels die knalligen Charaktere untermalten, spiegelte Tommys Hintergrundmusik das bunte Treiben auf dem Bildschirm. „Im Andy-Asteroids-Level reitet Jim auf einer Rakete durch den Weltraum. Jeder normale Mensch würde also einen klassischen Weltraum-Soundtrack wie in *Star Wars* oder *Star Trek* nehmen", lacht Tommy. „Aber wir nicht! Unser Held kommt aus den Südstaaten, also brauchten wir in diesem Part Banjo-Musik. Für uns waren Musik und Sound Stilmittel, um die Komik aufrechtzuerhalten."

In *Earthworm Jim* findet ihr natürlich auch eine Menge vielseitiger Gegner und einige recht ungewöhnliche Transportmittel. „Wir brauchten etwas, was in den offenen Bereichen herumfliegt", erinnert sich Nick. „Ich kam auf die schwarzen Rauchwolken mit Zähnen. Unser Animationsteam war anderweitig ▶





» [Mega-CD] In der Special Edition wurden einige Levels vergrößert.



» [Mega Drive] Die Charaktere passen gut in die Spielwelt, hier sehr ihr Peter Puppy.

beschäftigt, also habe ich sie selbst animiert. Zu der Zeit habe ich mit 3D-Rendering herumgespielt und zum Beispiel auch die Aufzüge gemacht. Viele Dinge wurden aufgrund der kurzen Entwicklungszeit sehr unkonventionell realisiert."

Während sie auf die knappe Deadline hinarbeiteten, erfuhren die Entwickler von ihrem Publisher Playmates, dass Earthworm Jim für Größeres vorgesehen war. Für Nick bedeutete das ziemlich viel Stress. „Wir wussten nicht, wie erfolgreich *Earthworm Jim* werden würde, alles ging sehr schnell. Playmates finanzierte das Projekt anfangs. Es war ihr erstes Videospiel. Sie wollten daraus eine Spielzeugserie machen, aber das fiel ihnen erst mitten während der Entwicklung ein. Und dann hatten sie auch noch die Idee, das Spielzeug über eine Zeichentrickserie zu vermarkten. Es passierte alles gleichzeitig, wir kamen völlig ins Rotieren."





» [Mega Drive] Kühe sind Shinys Maskottchen, in *Earthworm Jim 2* findet ihr sie überall.

Nick war zwar nicht der einzige Leveldesigner bei *Earthworm Jim*, leistete aber den größten Teil der Last-Minute-Arbeit. Der plötzliche Stress setzte ihm zu. „Ich habe mich um viele Levels gekümmert, besonders am Ende. Sega verlangte einen neuen Level, ein paar Tage vor dem Veröffentlichungsdatum. Das Ende der Entwicklung war echte Knochenarbeit. Den letzten Level habe ich in anderthalb Tagen fertiggestellt und vielleicht zwei Mal durchgespielt, bevor das Spiel veröffentlicht wurde. Ich war ein nervliches Wrack und bin echt erstaunt, dass das Team so gut durchgehalten hat."

» DIE ERSTEN REAKTIONEN DER LEUTE AUF *EARTHWORM JIM* WERDE ICH NIE VERGESSEN! «
NICK BRUTY

Auf einer Messe hatten die Fans das erste Mal die Möglichkeit, *Earthworm Jim* zu spielen, bevor es dann für Sega Mega Drive und Nintendo SNES erschien. Allerdings war der Stand von Playmates technisch nicht für eine Vorstellung ausgestattet, wie sich Nick erinnert.

„Wir hatten nur einen winzigen Monitor, man konnte die Figur nicht einmal richtig sehen. Ich musste zum Stand eines Freundes gehen, damit ich das Spiel richtig anschließen konnte. Trotzdem werde ich die ersten Reaktionen der Leute auf *Earthworm Jim* nie vergessen!"

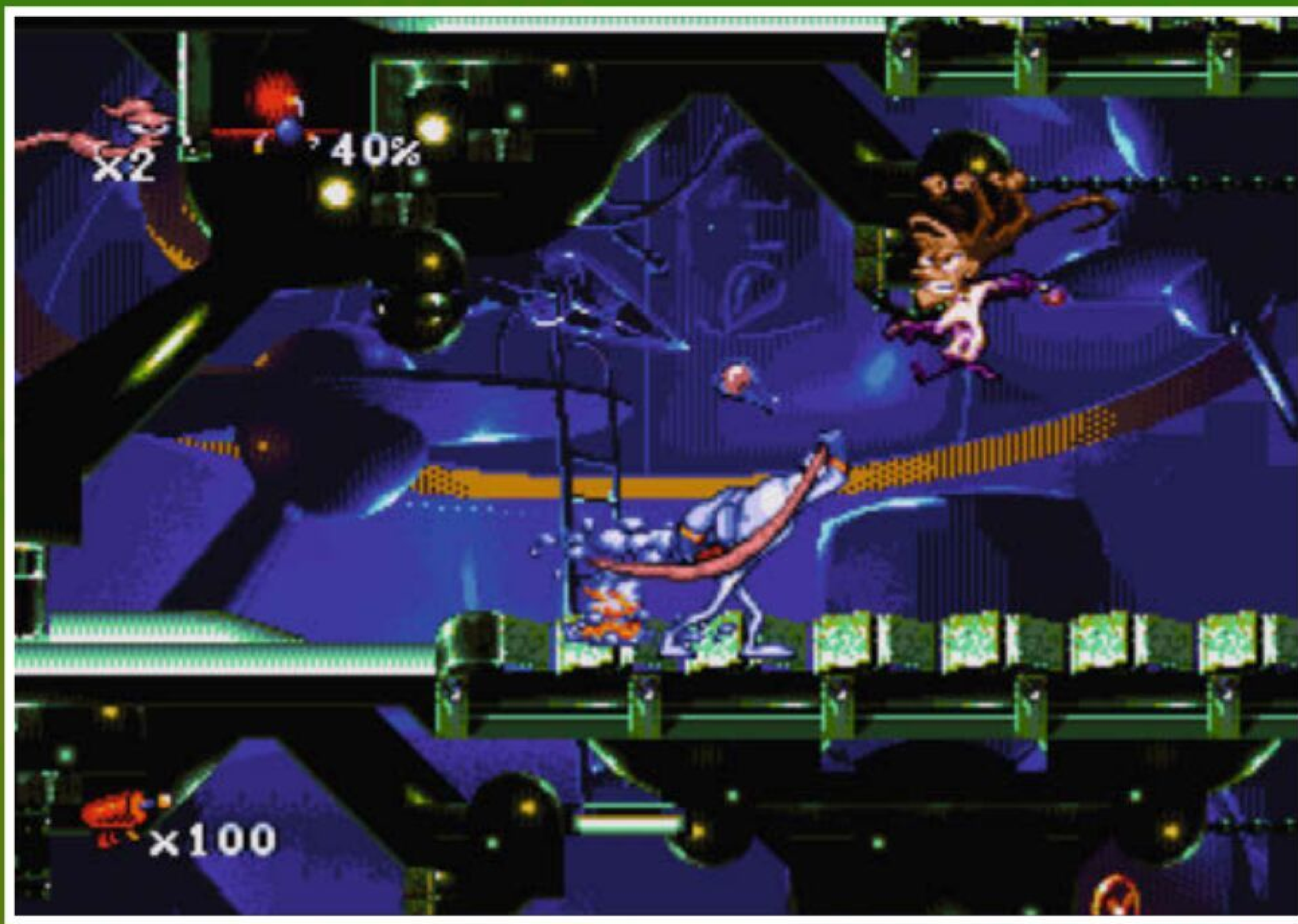
Kurz nach der Messe bat Playmates um eine Mega-CD-Version, die *Earthworm Jim Special Edition*. „Meiner Meinung nach war das die beste Version", strahlt Nick. „Der Verlag wollte das Eisen schmieden, solang es noch heiß war, und direkt eine CD-Version mit einem ganz neuen Level herausbringen. Eigentlich habe ich gehofft, dass jemand anderes das Design übernimmt, da ich gerade erst mit dem eigentlich letzten Level fertig geworden war. Ohne Idee habe ich ein paar Striche auf ein Papier gemalt, daraus ist dann der Exklusivabschnitt ‚Big Bruty' geworden."



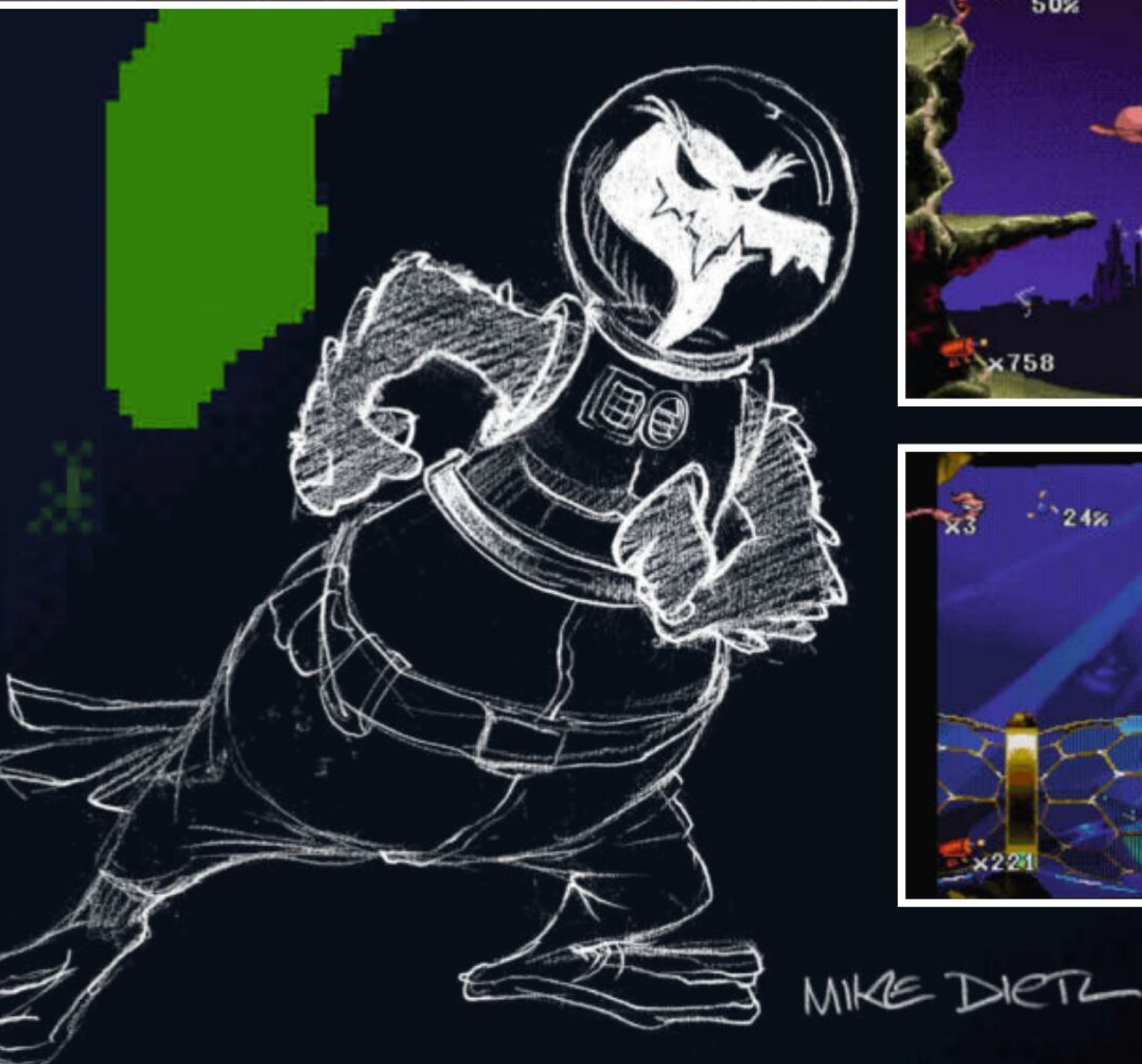
» [Mega-CD] Nick Bruty ist für den Level „Big Bruty" in der *Special Edition* verantwortlich.

Angesichts des Zeitdrucks der *Earthworm Jim Special Edition* ist es kein Wunder, dass es nur einen neuen Level hatte. Mit mehr Zeit hätte sich David allerdings deutlich mehr Inhalte vorstellen können: „Ich mochte eine schöne Mischung aus Plattform-Levels und Minispielen. Die Minispiele haben mehr Spaß gemacht, beispielsweise die gläsernen U-Boote. Aber auch denkwürdige Momente sind wichtig, wie das Reiten auf dem Riesenhamster. Wenn ich mehr Zeit gehabt hätte, hätte ich gerne eine Mischung aus allen drei Aspekten hinzugefügt."

Shiny bekam aber nicht nur wenig Zeit für die Special Edition, sondern sollte sich











EVOLUTIONSSTUFEN



DER VERLORENE HOFFNUNGSTRÄGER.

■ Die Entwickler des ersten Teils erhofften sich eine Traum-Fortsetzung, aber der PSP-Ableger wurde von einem anderen Team entwickelt, lange nachdem die Gründer das Studio verlassen hatten.

Im einzigen Level, der komplett fertiggestellt wurde, reist ihr zurück nach New Junk City. Zum Sammeln von Edelsteinen trägt Jim einen aufrüstbaren Superanzug, der ihm neue Fähigkeiten bietet. Dazu gehören Stiefel, mit denen er sich an Plattformseiten festsaugen kann, oder kleine Düsen, mit denen er über kurze Strecken fliegt. Jims verbessertes Exoskelett erlaubt es ihm, sich durch enge Spalten zu zwängen.

Neben dem Blaster schwingt Jim neuerdings eine Peitsche, oder besser gesagt: Sein dehnbarer Kopf ist die wild hin- und herschwingende Peitsche. Bekannte Feinde sind Krähen, diesmal mit kybernetischen Schädelimplantaten, und Hunde, die sich jetzt wie Mini-Tornados drehen können. Der wilde und kunterbunte Zeichentrickstil wurde deutlich zurückgefahren, was dem Spiel eine seltsame Atmosphäre verleiht.





» [Mega Drive] Im Finale von *Earthworm Jim 2* bleibt der Blaster oft im Holster.



EVOLUTIONSSTUFEN



Earthworm Jim HD

MEHRSPIELERMODUS IM HD-GEWAND.

■ *Earthworm Jim HD* nimmt die originalen Levels und rendert sie in einer höheren Auflösung. Ob sie nun schöner aussehen oder nicht, liegt im Auge des Betrachters. Sie spielen sich jedenfalls gleich, abgesehen von den Hinweisen und Pfeilen im Spiel, die euch die Richtung weisen. Eine schöne Neuerung sind die Lebensbalken der Bosse, die im Original fehlten.

Weitaus interessanter sind die neuen Levels, von denen ihr die besten im Mehrspieler-Modus findet. Jede Stage ist in einer Umgebung des Originals angesiedelt, aber mit völlig anderen Layouts und neuen Herausforderungen. Der chaotische Spaß ergibt sich auch dadurch, dass die Mechanismen aus dem Original übernommen wurden.

Die überarbeitete Kameraführung ist durchdacht und sehr hilfreich. Das ist aber auch notwendig, denn die neuen Gegner, wie eine Oma mit Jetpack oder ein Heuschreckenschwarm, fordern euch ziemlich.

Puristen mögen die Grafik des Originalspiels bevorzugen, aber die neuen Levels, der Multiplayer-Modus und die durchdachten Spielmechanik-Neuerungen überzeugen auf ganzer Linie.





»ICH BIN SEHR STOLZ AUF UNSEREN KLEINEN WURM UND MEINE ARBEIT BEI SHINY.«

NICK BRUTY

▶ auch noch direkt an die Arbeit von *Earthworm Jim 2* machen. „Es ist eine Schande, dass wir nicht mehr Zeit hatten", meint Nick. „Nicht unbedingt für die Entwicklung selbst, sondern einfach nur für eine kreative Pause. Wir wären gerne mit frischem Elan an die Entwicklung gegangen, es war schließlich unser letzter 16-Bit-Titel. Ich bin mir nicht sicher, warum der Zeitdruck so hoch war."

Neben dem kommerziellen Druck kennt David noch einen weiteren Grund, warum es so schnell von einem *Earthworm Jim*-Spiel zum nächsten ging. „Unser Team war hungrig, wir waren es gewohnt, Spiele schnell zu entwickeln. Die Leute sprudelten vor Ideen, es fühlte sich nicht wie Arbeit an. Wenn etwas zum Spiel passte, wurde es eingebaut, die Entwicklung war sehr unkompliziert."

Schon der erste Teil war ziemlich verrückt gewesen, doch der Nachfolger setzte noch einmal einen drauf. „Wir wollten, dass das Spiel eine Achterbahnfahrt wird", lacht David. „Mal findet ein Rennen statt, ihr schießt wild herum. Es gibt gab neue Steuerungsarten und Waffen, und natürlich endet der Spieler manchmal als wehrloser, nackter Wurm. Unser Ziel war es, die Spieler auf Trab zu halten."

Natürlich wollte sich auch Tommy musikalisch übertreffen. „Wisst ihr, wie wir gearbeitet haben? Wir waren zehn Jungs in einem Büro, die jeden Tag versuchten,



» [PC] In *Battle Arena Toshinden* könnt ihr Jim als Kämpfer freischalten.


» Bereits in den neunziger Jahren war ein *Earthworm Jim*-Comic in Arbeit.



» [SNES] Auf dem SNES startet ihr mitten in der Nacht.



sich gegenseitig zum Lachen zu bringen. Manchmal habe ich Polka oder Karnevalsmusik verwendet. In einer Höhle lief Beethovens Mondscheinsonate oder ich nahm italienische Musik. Wir hatten musikalisch absolut keine Grenzen."

Die Reaktionen der Spieler und der Fachpresse auf Teil 2 spiegelten dann aber dennoch Nicks ursprüngliche Befürchtungen wider. *Earthworm Jim 2* wurde als ein tolles Spiel gesehen, das jedoch nicht an die Genialität des Vorgängers heranreichte. Nick führt diese Wahrnehmung auf den episodischen Charakter des Spiels zurück.

„Ich glaube, das Problem lag an den vielen Gameplay-Stilen, die ohne Zusammenhang aufeinanderfolgten. Dadurch zog sich kein roter Faden durchs Spiel. Der erste Teil war willkürlich aufgebaut, wurde aber von den Charakteren zusammengehalten. *Earthworm Jim 2* wirkte wahlloser. Es war auf seine Weise interessant, aber es fehlte diese grundlegende Richtung, die der erste Teil hatte."

Nach *Earthworm Jim 2* wandte sich Shiny anderen Projekten zu, vergaß aber nicht ihr wichtiges Maskottchen. „Es erschien tatsächlich ein Zeichentrickfilm", freut sich David. „Wir hatten ein Videospiel, eine Spielzeugserie und jetzt auch noch ein Bewegtbild-Format. Doug arbeitete eng mit dem Studio zusammen, das Ergebnis war echt lustig. Marvel brachte auch noch einige Comicbücher heraus, die heute Sammlerwert haben. Vor Kurzem wurde ein Heft für 999 Dollar versteigert."

In den folgenden Jahren hatte *Earthworm Jim* kleinere Auftritte in *Clay Fighter 63 1/3* und der DOS-Version von *Battle Arena Toshinden*. 1999 erschienen zwei weitere Spiele, die allerdings nicht von Shiny stammten: *Earthworm Jim 3D* und *Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy*. „Interplay wollte eine paar Gastauftritte in anderen Spielen, und wir stimmten natürlich zu. Auch hatten wir kein Problem damit, dass andere Entwickler an neuen *Earthworm Jim*-Titeln arbeiteten. Sie machten gute Arbeit", kommentiert David.

2006 hätte David fast noch die Möglichkeit gehabt, die Trilogie mit seinem alten Team zu beenden. „Ich habe versucht, das ursprüngliche Team wieder zusammenzubringen. Atari wollte das Projekt finanzieren, wir bekamen grünes Licht, um Ideen zu sammeln. Leider ruderte Atari dann wieder zurück und meinte, dass sie das Spiel nicht finanzieren könnten. Am Ende verließ ich Shiny, aber ich glaube, das interne Team arbeitete noch eine Weile an *Earthworm Jim PSP*."

Da David zuletzt nur noch Management-Aufgaben bei Shiny hatte (und als Galionsfigur auf Messen auftrat), ist es verständlich, dass er nicht viel mit der Entwicklung von *Earthworm Jim PSP* zu tun hatte. ▶

WILLKOMMEN IN NEW JUNK CITY

SO KOMMT IHR DURCH DEN ERSTEN LEVEL IN *EARTHWORM JIM.*







KLEINES WIRRWARR

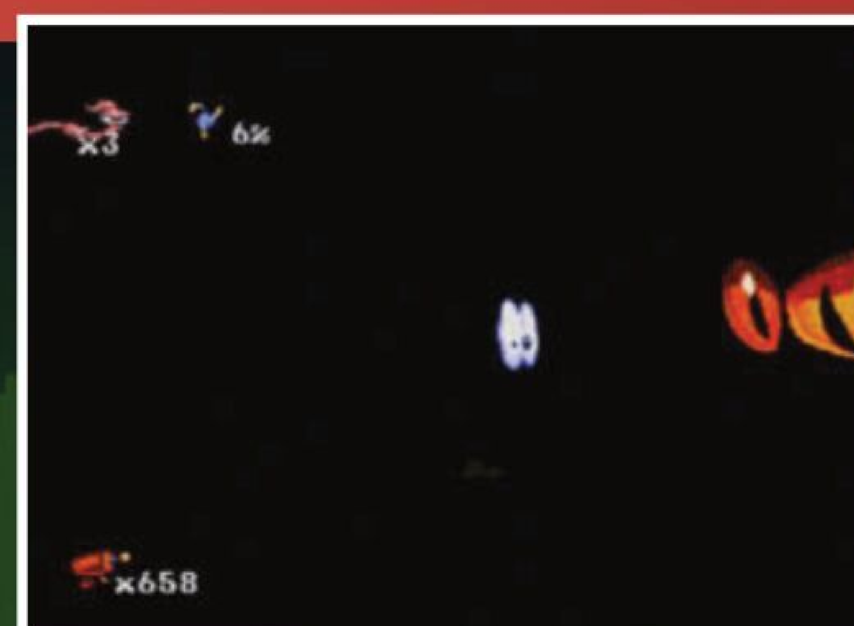
■ Schlagt auf den Tresor an der Startposition, um die Kuh freizulassen. Dann hüpft ihr über die Berge von Reifen nach links zur Seilrutsche. Hangelt euch weiter nach links, die Seilrutschen nach oben zur Toilette. Hier findet ihr ein Extra-Leben und Plasma.

HARTES LOS

■ Wenn ihr der oben beschriebenen Route folgt, trefft ihr auf weniger Gegner, die ihr dennoch zügig ausschalten solltet. Von oben attackieren euch Krähen, am Boden verfolgen euch Hunde. Bleibt immer in Bewegung!

DER ERSTE BOSS

■ Die erste größere Herausforderung ist Billy The Bin, die fahrende Mülltonne. In der zweiten Phase rast Billy durch die Gegend – weicht ihm aus, indem ihr über ihn springt. In den kurzen Verschnaufpausen lasst ihr euren Blaster glühen, bis Billy besiegt ist.



▶ Tommy sagt uns, dass das ursprüngliche Team überhaupt keinen Einfluss gehabt habe: „Wir haben viel Energie in das Projekt gesteckt und hatten eine Menge Meetings. Irgendwie ist es mit Infogrames und Atari gescheitert. Wir haben ihnen ein Angebot gemacht, das Spiel quasi für umsonst zu entwickeln, aber sie haben abgelehnt. Sie haben versucht, es intern zu entwickeln, aber das führte zu nichts."

Nach der Enttäuschung über den PSP-Titel kündigte Tommy 2019 ein neues *Earthworm Jim* für seine Intellivision-Amico-Konsole an. Für die Entwicklung konnte er viele Mitglieder des ursprünglichen Teams gewinnen. „Die Konsole verfügt über einen Touchscreen, Gyroskop, Beschleunigungsmesser, Lautsprecher mit Mikrofon, Mehrspielerfunktion. Verknüpft mit einem witzigen Helden eröffnen sich fast unbegrenzte Möglichkeiten."

Tommy hebt bei der jetzigen Entwicklung vor allem den Multiplayer-Modus und die wiederkehrenden Spielfiguren hervor. „Uns ist bewusst, dass die ersten beiden Spiele recht schwierig waren. Das neue *Earthworm Jim* soll daher zugänglicher und etwas weniger frustrierend sein. Die altbekannten Charaktere werden zurückkehren, und ihr werdet die Möglichkeit haben, in ihre Rollen zu schlüpfen. Freut euch auf den Mehrspieler-Modus!"

Ein genaues Datum für den neuen *Earthworm Jim*-Teil ist noch nicht bekannt, zumal die Amico-Konsole aufgrund von Finanzierungsproblemen vor dem Aus steht. Bevor diese Nachricht im Februar 2022 publik wurde, hatte Tommy noch gemeint: „Wegen der Covid-Pandemie erscheint der Titel grob im Jahr 2023. Uns fehlt auch noch ein Name, das Spiel wird aktuell unter *Earthworm Jim 4* entwickelt. Mein Wunsch wäre *Earthworm Jim – For Real This Time!*, aber wir werden sehen. Es handelt sich ja schließlich um den dritten Teil unseres alten Teams."

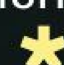
Auch David Perrys folgende Aussage wurde vor den Hiobsbotschaften zur geplanten Konsole getätigt: „Intellivision hat es geschafft, sowohl die Rechte für ein *Earthworm Jim* als auch die Unterstützung des Originalteams zu bekommen. Das Spiel hat technisch gesehen die besten Chancen, authentisch zu werden. Ich freue mich außerdem sehr, dass Interplay *Earthworm Jim* als Fernsehserie zurückbringt. Ich bin derzeit nicht involviert, also drücke ich einfach die Daumen und hoffe, dass mir das Ergebnis gefällt."

Der aktuelle Stand zu Amico-Intellivision aus dem März 2022: Eine weitere Kickstarter-Kampagne, die 5 Millionen US-Dollar bringen sollte, wurde vorzeitig und nach Erreichen von nur 58.000 Dollar beendet, es gibt einen neuen CEO (Phil Adam), und der konnte aufgrund einer „Quiet Period" während Verhandlungen mit neuen Geldgebern kein Update zur überfälligen Auslieferung geben. Allzu sehr solltet ihr euch vermutlich nicht auf ein baldiges *Earthworm Jim 4* freuen …

Ist David aus heutiger Sicht mit seinem Erstlingsprojekt immer noch zufrieden? „Mittlerweile ist es ein Kulthit, aber als Programmierer gibt es natürlich immer Dinge, die man anders gemacht hätte. Mir liegt immer das Spielgefühl sehr am Herzen, und man kann Tausende Stunden damit verbringen, das perfekte Gefühl für die Steuerung zu finden."



» [N64] Jim bekam einen Gastauftritt im N64-Spiel *Clay Fighter 63 1/3.*

Nick schätzt die Zeit, in der er an *Earthworm Jim* gearbeitet hat, sehr. „Ich bin sehr stolz auf unseren kleinen Wurm und meine Arbeit bei Shiny. Das Spiel ist fantastisch geworden, weil wir frei von einem großen Unternehmen waren und so verrückt sein konnten, wie wir wollten. Shiny war eines der besten Teams, in denen ich je gearbeitet habe!" 





SCHAUT EUCH UM

■ New Junk City ist voll von kleinen Wegen und geheimen Routen. Ketten hängen zwischen gefährlichen Hindernissen herunter, Seilrutschen lassen euch Plattformen erkunden, und manchmal könnt ihr euren Weg freisprengen.

HEY CHUCK

■ Chuck ist der Boss des Schrottplatzes und nicht sehr manierlich. Wenn ihr ihn trefft, würgt er alte Fische hoch und spuckt sie in eure Richtung. Sein Müllkran lässt derweil Kisten fallen, die ihr an den rechten Bildschirmrand tragen müsst, um Chuck attackieren zu können.



»WIR HABEN IHNEN EIN ANGEBOT GEMACHT, DAS SPIEL QUASI FÜR UMSONST ZU ENTWICKELN.«

TOMMY TALLARICO


» In der neuen Fernsehserie feiert Jim gebührlich sein Comeback.


» [Amico] Das neue Spiel soll mit dem Crash unseres Helden auf einem Strand starten.







» Psygnosis-Spiele benötigen viel Regalraum. Unser gutes Dutzend zeigt das Standard-Packungsformat „Slim“ (links gestapelt) sowie die größeren Schachtelvarianten: Das Ballerspiel *Awesome* steckt mit T-Shirt in einer „Long“-, *Aquaventura* ohne Beilagen in einer quadratischen XL-Box. Links oben liegt *Shadow of the Beast III* in der dicken, Eurobox-ähnlichen Packung der Amiga-Endzeit.

In schwarzem Lack und Schuber

Amiga-Klassiker von Psygnosis

Von Winnie Forster





Die „Big Box“-Ära prächtiger Computerspielverpackungen beginnt nicht in den USA oder Japan, sondern in Liverpool. Aus den kreativen Resten einer frühen Software-Firma, die am eigenen Hype zerbricht, erheben sich 1986 die Eule und das 16-Bit-Portfolio von Psygnosis. Die Briten heben das Produktdesign von Unterhaltungssoftware auf eine neue Stufe: Von Meisterhand entworfene Logos und Cover-Gemälde, Intro-Floppys und Fantasy-Poster in den weit und breit größten und schönsten Schachteln – dieses Full Set verdient viel Platz!

Hybris, Selbstüberschätzung, blanke Verschwendung: Mit dem rasanten Aufstieg und plötzlichen Absturz der Spectrum- und C64-Spielefirma Imagine erhält die boomende englische Szene 1984 ihren ersten Dämpfer.

Auf den Scherben errichtet der 33-jährige Ex-Imagine-Manager Ian Hetherington, der ungebrochen an die Game-Zukunft und ebenso an die Popkultur-Strahlkraft der Beatles-Stadt Liverpool glaubt, einen neuen Software-Verlag und gibt ihm eine progressive Richtung: Im Gegensatz zu allen anderen produziert Psygnosis keine Speccy-, Beeb- oder Brotkasten-Spiele, sondern entwickelt nur für die modernsten Heimcomputer Atari ST und Commodore Amiga. Den Avantgarde-Anspruch unterstreichen Packungen, die in Größe und Ausstattung alle bisherigen übertrumpfen – und die viel edler aussehen.

Den Psygnosis-Schriftzug und die runde Logo-Eule gestaltet Roger Dean, damals der bekannteste Fantasy-Titel- und Poster-Künstler Europas. Dean, dessen Traumlandschaften und Zukunftswesen Rockfans als Schallplatten-Covers von Yes und Asia kennen, pinselt alle Bilder der ersten zwei Psygnosis-Jahre, dann engagiert Hetherington weitere Promis der britischen Fantasy- und SF-Branche: Chris Achilleos (bekannt für frühe Games-Workshop-Cover und die Amazone vom „Heavy Metal“-Filmplakat), Tim White (Covermotive für Heinlein, Herbert, Lovecraft, Sterling), Peter Andrew Jones, Melvyn Grant, Jim Burns – mithin einige der besten Zeichenkünstler Großbritanniens.

Andererseits sind Psygnosis-Spiele nicht immer die innovativsten oder spaßigsten. Die deutsche *Power Play* watscht die meisten Titel mit 60er-Wertungen ab und Commodore-Fans nörgeln, dass *Barbarian*, *Obliterator* und Co. nur lahme ST-Ports seien und die technischen Stärken des Amiga ignorierten. Es ist das hochwertige Drumherum, das Psygnosis in der zweiten Hälfte der 80er Jahre berühmt macht: Hires-Ladebilder, Multikanal-Soundtracks, bald auch gerenderte Intro-Filme. Dann aber polieren die maßgeschneiderten Amiga-Originale von DMA das Firmenimage kräftig auf – *Lemmings* wird zum Welterfolg. 1993 wird Psygnosis von Sony geschluckt und Hetherington dadurch Boss der europäischen PlayStation-Entwicklungszentrale.



» Die Slim-Box des Endzeit-Racers *Nitro* (links) ziert ein Cover des White-Dwarf- und Games-Workshop-Künstlers Chris Achilleos. Die große und stabile Quadratschachtel für *Leander* (rechts) trägt als einziges Psygnosis-Computerspiel japanische Schriftzeichen auf Cover und Rücken!

Fotos: © Gameplan.de

DAS SET

Die ältesten Titel Psygnosis-Titel *Arena* und *Brataccas* kommen 1986 in flachen Floppy-Mappen heraus, das dritte Spiel *Deep Space* in einer Flachschachtel mit dünnem Klappdeckel. Erst ab 1987, angefangen mit *Barbarian* und *Terrorpods*, stecken alle Spiele in Schachteln mit Deckel und Schuber, innen und außen schwarz lackiert. Neben dem Standard-„Slim"-Format verwendet Psygnosis drei größere Boxen, die zugunsten stabilerer Kartonage auf Schuber verzichten, innen ebenfalls schwarz glänzend und mit Roger-Dean-Eule bedruckt sind. Bis Psygnosis dieses Design aufgibt und durch bunte Boxen und weiße Innenpappe ersetzt, zählen wir gut 30 Titel (nicht eingerechnet drei Compilations und neun Veröffentlichungen des Budget-Labels Psyclapse).

Jahr	Titel	Cover-Künstler	Floppy-Anzahl	Format und Beilagen
1986	**Deep Space**	Roger Dean	1	Slimbox mit Poster
1987	**Barbarian**	Roger Dean	1	Slimbox mit Poster
	Terrorpods	Roger Dean	1	Slimbox mit Poster
1988	**Chrono Quest**	Roger Dean	3	Slimbox mit Poster und Cover-Schablone als Kopierschutz
	Obliterator	Roger Dean	1	Slimbox mit Poster
1989	**Blood Money**	Peter Andrew Jones	2	Slimbox mit Poster
	Chrono Quest II	Tony Roberts	4	Slimbox mit Poster
	Shadow of the Beast	Roger Dean	2	Longbox mit T-Shirt
1990	**Atomino**	John Harris	1	Slimbox
	Awesome	John Harris	3	Longbox mit T-Shirt
	Carthage	Chris Achilleos	2	Slimbox
	Infestation	Roger Dean	1	Slimbox
	The Killing Game Show	Tim White	2	Slimbox
	Nitro	Jim Burns	1	Slimbox
	Obitus	Tim White	3	Longbox mit T-Shirt
	Shadow of the Beast II	Roger Dean	2	Longbox mit T-Shirt
1991	**Amnios**	Tim White	2	Slimbox mit „Monster Flyer" Creature-id card
	Armour-Geddon	Ian Naylor	3	Slimbox mit Tastaturbelegungskarte
	Barbarian II	Chris Achilleos	3	Slimbox
	Leander	Tim White	3	XL-Quadratbox
	Lemmings	Adrian Powell	1	Slimbox
	Oh No! More Lemmings	Adrian Powell	1	Slimbox
	Ork	Richard Clifford-Dey	2	Slimbox mit Poster
1992	**Agony**	Tony Roberts	3	XL-Quadratbox
	Air Support	Ian Naylor	2	XL-Quadratbox mit Tastaturbelegungskarte, 3D-Brille
	Aquaventura	Roger Dean	2	XL-Quadratbox
	Carl Lewis Challenge	---	2	Slimbox
	Cytron	Peter Andrew Jones	2	Slimbox
	Dungeon Master	David Darrow	1	XL-Quadratbox
	Red Zone	n.b.	2	XL-Quadratbox
	Shadow of the Beast III	David John Rowe	3	Eurobox-Maße

Ab **Bill's Tomato Game** (1992) bunte Schachteln im Eurobox-Format mit weißem, Psygnosis-bedrucktem Innenkarton

Vollständig gibt's die Psygnosis-Serie nur auf dem Amiga: Zwar sind nicht alle Titel Commodore-Originale (sondern viele Frühwerke ST-Ports), aber alle erscheinen für den Amiga, während für Atari oder DOS nur ein Teil herauskommt. Zum Set lassen noch ein paar 1993er-Titel stellen, die in Euroboxen mit weißer Innenpappe stecken, aber außen noch Schwarzlack-Elemente und -Rahmen besitzen: *Lemmings 2: Two Tribes*, *Bill's Tomato Game*, *Combat Air Patrol*, *Dracula*, DMAs *Walker*, *Innocent Until Caught* (zehn Floppys) und das CD-Original *Microcosm*.

DIE MACHER

Einige Psygnosis-Spiele sind Eigenentwicklungen (*Terrorpods* wurde sogar von Ian Hetherington persönlich programmiert und gepixelt), doch die meisten werden extern von jungen Miniteams gecodet und in der Firmenzentrale nur um Musik, Titelscreen und Intro ergänzt. Bei der Auswahl und Zusammenarbeit mit unabhängigen Entwicklern beweist Hetherington ein vorzügliches Auge: Einige der größten Talente Europas debütieren im schwarzen Psygnosis-Lack, darunter der Schotte David Jones und sein DMA-Team, das erst mit *Lemmings* und dann *GTA* Geschichte schreibt.

Ein weiterer Glücksgriff ist Martin Edmondson, der nach *Ballistix*, *Shadow of the Beast* und *Awesome* auf die PlayStation umsattelt und die Kfz-Klassiker *Destruction Derby* und *Driver* erschafft. Psygnosis produziert Blue Bytes frühes Puzzle-Spiel *Atomino* und den grafisch opulenten Horizontal-Scroller *Unreal* der jungen Franzosen Yves Grolet und Frank Sauer – später bekannt durch das CD-ROM-Adventure *Outcast*. Auch die späteren *Project Gotham*-Macher Bizarre Creations erhalten einen Vertrag (*The Killing Game Show* und *Wiz'n Liz*). Eines der letzten Amiga-Originale, *Leander*, ist das Debüt von Traveller's Tale, die nach langjähriger Liverpool-Partnerschaft eine Warner-Tochter werden und uns seitdem mit Lego-Videospielen beglücken.

OVP UND AUSSTATTUNG

Von 1987 bis 1992 verwendet Psygnosis eine außen wie innen schwarz lackierte Pappschachtel, die aus mehreren Komponenten, Deckel und Schuber besteht. 22,5 cm hoch, 19,5 cm weit und 2,5 cm schmal ist sie und nennt sich „Slimbox". Sie enthält eine oder mehrere Floppys, ein großformatiges, monochromes Anleitungsheft, eine Registrierkarte und in den ersten Jahren meist noch ein gefaltetes Titelbild-Poster. Daneben gibt es drei voluminösere und stabilere Deckelpackungen im gleichen Design, ohne Schuber, dafür aus dicker, sehr stabiler Pappe: Eine 30-cm-mal-18,5-cm-„Longbox", in der immer ein T-Shirt liegt, eine quadratische 24-cm-Schachtel („XL" in unserer Übersichtstabelle) sowie ab *Shadow of the Beast III* eine 23,5 cm x 18,5 cm große und 4 cm breite Schachtel. Letzteres Format entspricht der „Euro Box", die sich in den 90er-Jahren als gebräuchlichste Computerspielpackung durchsetzt; dagegen bleiben XL-Quadrat und Longbox zwei exotische Ausnahmen, die nur Psygnosis verwendet. Von zumindest einem Titel, *Shadow of the Beast II*, kennen wir sowohl eine Slim- als auch Großbox-Version.

RARITÄT UND WERT

Sieht man vom Bestseller *Lemmings* ab, sind gebrauchte Psygnosis-Boxen semi-selten: Auf Flohmärkten liegen *Barbarian, Obitus* oder *Agony* nicht mehr herum, sie sind auch nur selten im Retro-Fachhandel zu finden. Aber auf Ebay könnt ihr mit etwas Geduld jeden Titel schießen. Unabhängig von der Qualität der Spiele ist keines billig, sofern komplett und gut erhalten: Mit allen Komponenten und Floppys beginnen die „Zustand: gut"-Preise bei 30 Euro, doch meist muss man für einen Slim-Box-Titel über 50 Euro berappen, und nochmal 20 oder 30 Euro gilt es draufzulegen, wenn das Poster dabei ist. Sogar dreistellig kosten Longboxen mit T-Shirt wie *Shadow of the Beast II* und *III*, *Obitus* oder *Awesome*. Noch seltener und teurer sind die beiden ersten Psygnosis-Werke: *Arena* und *Brataccas*, die 1986 noch nicht in Schachteln, sondern flachen Foldern veröffentlicht wurden. 

SAMMLER-CHECK



GAME-BOY-ADVANCE-SPIELE

Mit über 1.500 Spielen bietet Nintendos GBA etwas für jeden Geschmack. Vor allem Retro-Fans kommen auf ihre Kosten – mit umwerfenden Neuauflagen von Klassikern, Originaltiteln mit verblüffender Pixelgrafik und einer Vielzahl an originellen Kuriositäten.

HERR DER ZEIT

POKÉMON FEUERROT / BLATTGRÜN

PREISPROGNOSE 80 € (EU)





ENTWICKLER:	GAME FREAK
JAHR:	2004

■ Remakes sind mittlerweile ein fester Bestandteil der *Pokémon*-Reihe. 2004 war die Idee allerdings noch völlig neu und, wie manche sagen würden, auch notwendig. Die Abwärtskompatibilität des Game Boy Advance machte es zwar möglich, die Game-Boy-Versionen zu genießen. Allerdings gab es keine Möglichkeit, gesammelte Monster vom alten Modul auf die neue Generation zu übertragen, die mit *Pokémon Rubin* und *Saphir* begann.

Feuerrot und *Blattgrün* boten den Fans nicht nur die Möglichkeit, ihre Lieblingsabenteuer mit neuem GBA-Anstrich zu erleben, sondern brachten auch die kultigen 151 Originalmonster zurück. Tauschhandel und Duelle entwickelten sich zu so wichtigen Elementen, dass Nintendo jedem Exemplar von *Feuerrot* und *Blattgrün* einen Game Boy Advance Wireless Adapter beilegte. Dank diesem konnten sich Spieler einfach und komfortabel miteinander verbinden.

NÜTZLICHES GERÄT

Weitere Verwendungsmöglichkeiten.



■ Der kabellose Game Boy Advance Adapter erschien erst 2004, also recht spät im Lebenszyklus des GBA. Dennoch bot er einen Mehrwert für etwa 30 andere Spiele, darunter *Pokémon Emerald*, die *Mario*-Sportspiele, die *Classic NES*-Serie und sogar die schrullige *Bit Generations*-Sammlung (mehr dazu auf der nächsten Seite). Der Adapter verfügt sogar über eine Suchfunktion, mit der ihr Leute in eurer Umgebung suchen könnt, die ein kompatibles Spiel spielen. Dazu schaltet ihr euren GBA ein, während nur der Adapter eingesteckt ist.

PREISPROGNOSE 30 € (JAPAN)



» [GBA] Kauft ihr statt der vollständigen Variante ein loses Modul, so könnt ihr etwas Geld sparen.



PREISPROGNOSE 125 € (USA)



ZU VIEL GELD?

NINJA COP

PREISPROGNOSE 500 € (EU)

ENTWICKLER:	HUDSON SOFT
JAHR:	2003

■ Wer die Klassiker *Shinobi*, *Rolling Thunder* oder *Elevator Action* mochte, wird sein Katana auch gerne in *Ninja Cop* schwingen. Neben den üblichen Shuriken nutzt ihr auch ein Ninja-Seil, mit dem ihr euch an eine Plattform hängen und von dort aus zu ungeahnten Höhen schwingen könnt. Die Spielphysik ist erfreulich locker, sodass ihr die Sprünge recht schnell meistern werdet.

Die Entwickler machten lange ein Geheimnis um ihr Projekt, die Veröffentlichung geschah dann beinahe unbemerkt. Als die Sammler erkannten, wie gut das Spiel war, begannen sie, die geringe Auflage zu horten. Es ist heute fast unmöglich, ein Angebot zu finden, und wenn, dann müsst ihr dafür schon fast eine Hypothek aufnehmen.



» [GBA] Mit offensivem Marketing wäre *Ninja Cop* wohl ein Riesenerfolg geworden.

ÜBERRASCHEND GUT

WARIOWARE: TWISTED!

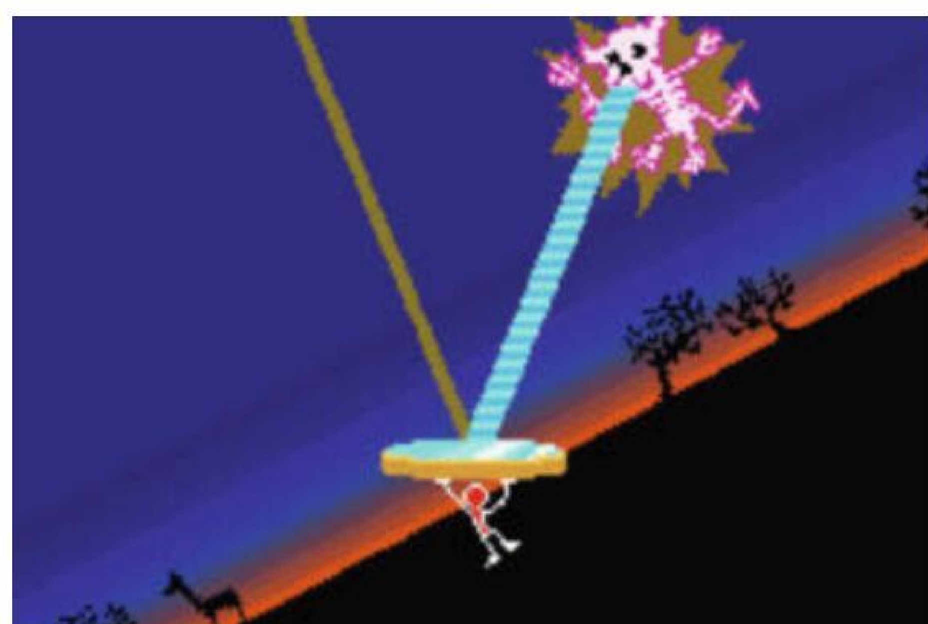
PREISPROGNOSE 75 € (USA)

ENTWICKLER:	INTELLIGENT SYSTEMS
JAHR:	2004

■ Das erste *WarioWare* ist ein Klassiker, der in keiner GBA-Sammlung fehlen sollte. Ihr solltet auch ein Auge auf *WarioWare: Twisted!* werfen, denn es bietet noch mehr von den verrückten Minispielen, die den ersten Teil so frisch und lebendig machten. Das Spiel steckt in einem übergroßen Modul mit eingebautem Gyrosensor. Damit lässt sich *WarioWare: Twisted!* komplett mit Neigungssteuerung spielen.

Ihr wirbelt euren GBA wie verrückt in der Luft herum oder nutzt ihn wie einen Elektrorasierer, um die Bartstoppeln vom Kinn einer Spielfigur zu entfernen. Diese Momente werden nie langweilig und lassen sich mit einem Emulator nicht ansatzweise nachahmen.







PREISPROGNOSE 20 € (JAPAN)

» [GBA] Dank des verbauten Gyrosensors erlebt ihr gänzlich neue Spielmechaniken.

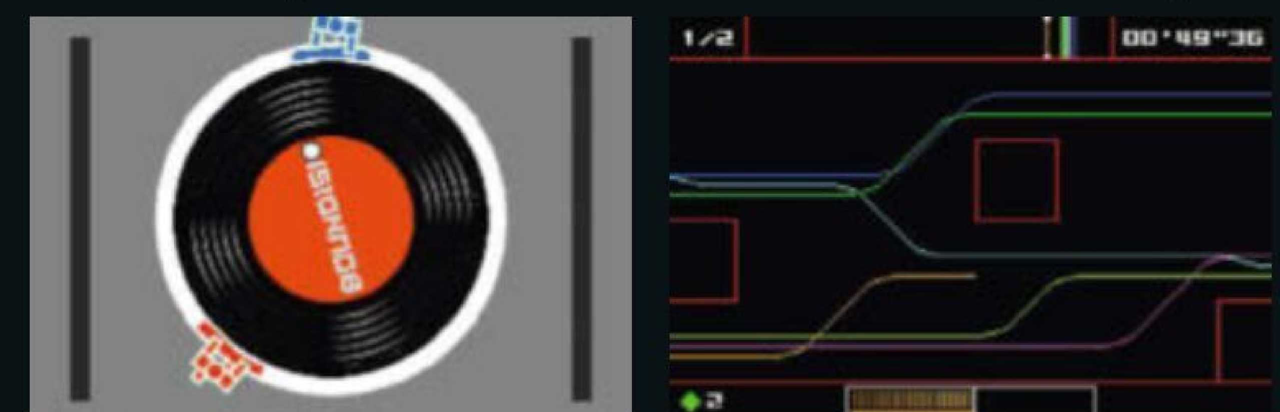
MINIMALISTISCH

BIT GENERATIONS

PREISPROGNOSE 10–70 € (JAPAN)

ENTWICKLER:	SKIP LTD. & Q-GAMES
JAHR:	2006

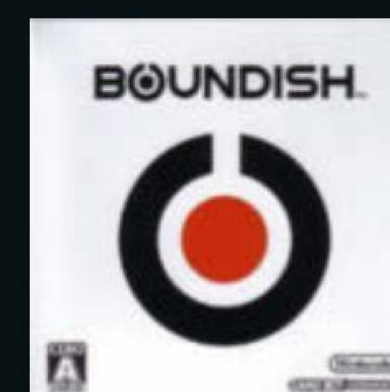
■ Die *bit Generations*-Reihe wurde erst spät in der GBA-Ära veröffentlicht. Die Serie umfasst sieben Spiele. Skip Ltd. war für sechs verantwortlich, *PixelJunk* stammt von Q-Games. Jedes der Spiele zeichnet sich durch minimalistische Grafik und sehr einfaches, oft stark experimentelles Gameplay aus. Die Spiele werden in kleinen Cases präsentiert und sind mit ikonischem Grafikdesign versehen. Die Reihe ist einzigartig und vor allem wegen ihrer Verpackungen ein begehrtes Sammlerobjekt. Wenn euch ein Titel davon gefällt, werdet ihr vermutlich die ganze Serie besitzen wollen. Die Einzelpreise variieren, die Tendenz ist allerdings steigend.



» [[GBA] Mit einem Wi-Fi Adapter könnt ihr *Coloris, Boundish* und *Digidrive* im Multiplayer spielen.

DIE REIHE IM ÜBERBLICK

Wir zeigen euch alle sieben Spiele der Serie.



BOUNDISH

Wie *Pong*, nur mit ausgefallenen Leveln wie einer sich drehenden Schallplatte.
JAPAN, 24 EURO



COLORIS

In diesem Puzzlespiel reiht ihr Farben aneinander und sucht nach großen Combos.
JAPAN, 10 EURO



DIALHEX

Noch ein Puzzlespiel, diesmal rotiert ihr Formen zu einem einfarbigen Hexagon.
JAPAN, 16 EURO



DIGIDRIVE

Verkehrslenkung kann eintönig sein, allerdings setzt schnell ein Suchtfaktor ein.
JAPAN, 12 EURO



DOTSTREAM

Stellt euch *Tron* aus der Vogelperspektive vor, und ihr habt *Dotstream*.
JAPAN, 21 EURO



ORBITAL

Ihr versucht einen Asteroiden zu kontrollieren, der sich im Orbit mehrerer Sterne befindet.
JAPAN, 22 EURO



SOUNDVOYAGER

Hier bewegt ihr euch in der Welt anhand von Geräuschen, ihr könnt sogar blind spielen!
JAPAN, 50 EURO

SAMMLER-TIPPS

Achtung, Betrug!
■ Fälschungen sind bei GBA häufig. Prüft im Internet den entsprechenden Händler, achtet auf Kommentare und Shop-Bewertungen!

Beste Hardware
■ Der GBA SP ist zweifellos die beste Variante. Der Screen ist beleuchtet, das Muscheldesign schützt das Innenleben, und der Akku lässt sich laden.

Mut für Neues
■ Für den GBA kamen mehr als 1.500 Cartridges auf den Markt, von denen viele sehr günstig sind. Probiert ruhig mal was Neues!

Importschlager
■ Einige der besten GBA-Spiele kamen nur in Japan auf den Markt. Glücklicherweise haben die GBA-Modelle keine Regionen-Sperre.

IN HÜLLE UND FÜLLE

SHINING FORCE: AUFERSTEHUNG DES SCHWARZEN DRACHEN

PREISPROGNOSE 15 € (JAPAN)
PREISPROGNOSE 90 € (USA)
PREISPROGNOSE 30 € (EU)

ENTWICKLER:	AMUSEMENT VISION
JAHR:	2004

■ Für Fans von Strategie-Rollenspielen ist der GBA eine unverzichtbare Konsole. Ihr findet hier eine große Auswahl an Klassikern wie *Fire Emblem*, *Final Fantasy Tactics* oder eben *Shining Force: Auferstehung des Schwarzen Drachen*. Letzteres ist das Remake eines der besten SRPGs aller Zeiten. Das Original auf dem Mega Drive ist bekannt für seine Mischung aus taktischen Kämpfen, RPG-Elementen und Stadterkundungen. *Shining Force: Auferstehung des Schwarzen Drachen* erweitert das Original mit farbenfroher Grafik, einer völlig neuen Storyline, Bonuskämpfen und drei neuen Spielfiguren. Falls ihr die Serie mögt, ist das hier ein Pflichtkauf.





» [GBA] Die neue Grafik schafft den Spagat aus Detailtreue und Neuerungen.

FORTSETZUNGEN

■ *Auferstehung des Schwarzen Drachen* war nur eines von insgesamt drei *Shining Force*-Spielen auf dem GBA. Die anderen beiden Titel gingen weg von dem traditionellen SRPG-Setting, hin zu düsteren Dungeons gefüllt mit Monstern. Hartgesottene Fans waren über diesen Wechsel nicht glücklich, aber beide Titel sehen hübsch aus und haben ihre Daseinsberechtigung.





BLEIFUSS

F-ZERO CLIMAX

PREISPROGNOSE 150 € (JAPAN)



ENTWICKLER:	SUZAK
JAHR:	2004





■ Wenn ihr einen Game Boy Advance besitzt und *F-Zero* spielen wollt, dann gibt es günstigere Alternativen zu *F-Zero Climax*. Es gibt nämlich noch zwei andere *F-Zero*-Spiele auf dem System, die beide ein ebenso gutes futuristisches Rennspiel bieten. Allerdings ist *F-Zero Climax* das letzte *F-Zero*-Spiel, das Nintendo veröffentlicht hat. Daher ist *F-Zero Climax* natürlich für Sammler attraktiv, zudem ist es sehr gut gemacht. Die futuristischen Rennen machen so viel Spaß wie eh und je, die Grafik ist gewohnt schnell und effektreich. Es ist das zweite Spiel der Serie (einschließlich der sehr seltenen 64DD-Diskette), das einen vollständigen Streckeneditor enthält, was für einen hohen Wiederspielwert sorgt.

» [GBA] *F-Zero Climax* war ein würdiger Serien-Abschluss.

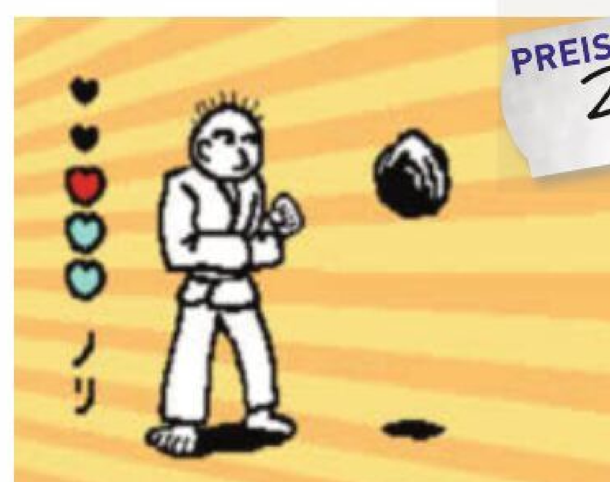
SPÜRT DEN BEAT

RHYTHM TENGOKU

ENTWICKLER:	NINTENDO SPD
JAHR:	2006

■ Bei Ankündigung dieses Rhythmus-Action-Spiels für den GBA erwartete niemand eine Überraschung. Nintendo hielt es nicht einmal für nötig, das Spiel außerhalb Japans zu veröffentlichen. Diejenigen aber, die dem Spiel eine Chance gaben, fanden schon bald ein kleines Juwel. Das pfiffige Gameplay, gespickt mit scharfsinnigem Humor, kann vollständig überzeugen. Dazu kommen die vielen Ohrwürmer, die auf unglaubliche Weise in die kleine Cartridge gequetscht wurden. In *Rhythm Tengoku* spielt ihr verschiedene musikalische Minispiele, die sich am Ende in einem krönenden Abschlusslevel zusammenfinden. Die vielen Ableger der *Rhythm Tengoku*-Reihe fanden hier ihren Ursprung.

PREISPROGNOSE 20 € (JAPAN)







» [GBA] Vom ersten *Rhythm Tengoku* gibt es dank Sega auch einen Spielautomaten.

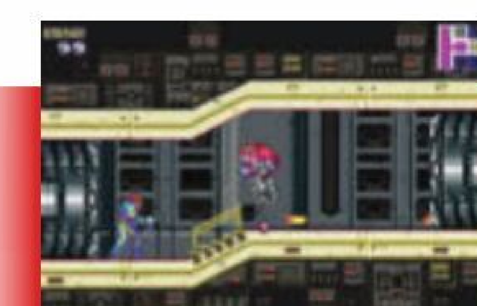
NOCH MEHR ZUM SAMMELN



CASTLEVANIA DOUBLE PACK

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	2006

PREISPROGNOSE: AB **45–175 EURO** (EU), AB **125 EURO** (USA)



METROID FUSION

ENTWICKLER:	NINTENDO R&D1
JAHR:	2002

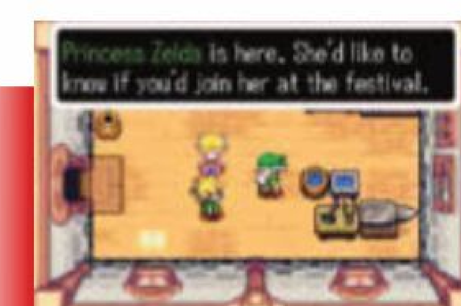
PREISPROGNOSE: AB **65 EURO** (EU), AB **110 EURO** (JAPAN), AB **125 EURO** (USA)



KONAMI KRAZY RACERS

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	2001

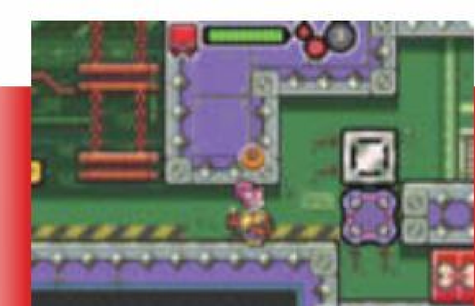
PREISPROGNOSE: AB **15 EURO** (EU), AB **35 EURO** (JAPAN), AB **45 EURO** (USA)



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

ENTWICKLER:	CAPCOM/FLAGSHIP
JAHR:	2001

PREISPROGNOSE: AB **70 EURO** (EU), AB **80 EURO** (JAPAN), AB **45 EURO** (USA)



DRILL DOZER

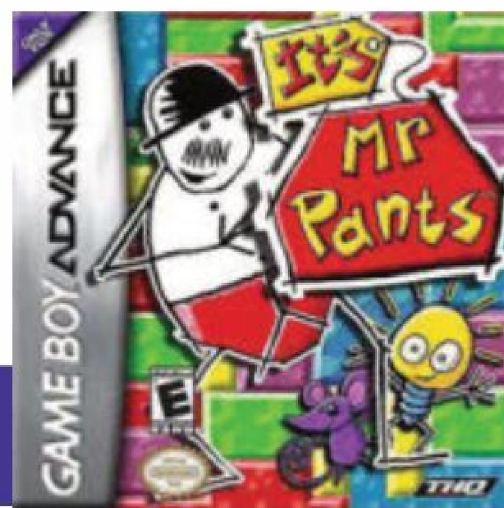
ENTWICKLER:	GAME FREAK
JAHR:	2005

PREISPROGNOSE: AB **100 EURO** (JAPAN), AB **110 EURO** (USA)

WER IST DENN DA?

IT'S MR. PANTS

PREISPROGNOSE 5 € (EU)



ENTWICKLER: RARE
JAHR: 2004



PREISPROGNOSE 15 € (USA)

■ Rare entwickelte sieben Spiele für den GBA. Diese wurden jedoch erst veröffentlicht, als Nintendo ihre Anteile an dem Studio an Microsoft verkauft hatte. *It's Mr. Pants* ist zweifelsfrei das schlechteste Spiel, hat aber die interessanteste Entwicklungsgeschichte. Das kastenförmige Puzzlespiel wurde zunächst als *Donkey Kong: Coconut Crackers* angekündigt. Nach dem Verkauf durch Nintendo wollte Rare dem Spiel ihr eigenes Gesicht aufdrücken. Dazu suchten sie sich unverständlicherweise die obskurste Figur von allen aus. Mr. Pants wird den meisten zu Recht unbekannt sein. In den 90er Jahren zierte diese Figur die Homepage des Entwicklerstudios und trat sonst glücklicherweise kaum auf.

» [GBA] Die Grafiker nutzten ausschließlich ihre linke Hand, um dem krakeligen Stil zu erhalten.

KURURIN-KLASSIKER

KURU KURU KURURIN

PREISPROGNOSE 10 € (EU)

ENTWICKLER: EIGHTING
JAHR: 2001



PREISPROGNOSE 7 € (JAPAN)



» [GBA] Mit viel Glück bekommen wir eine Switch-Konvertierung.



■ Trotz des genialen Spielkonzepts wurde dieser GBA-Launch-Titel nicht in einer Serie fortgesetzt. Ihr bewegt einen sich drehenden Stock durch ein Labyrinth. Der Haken dabei ist, dass der rotierende Stock eine Eigendynamik entwickelt und ihr die Wände nicht mehr als drei Mal berühren dürft. *Kuru Kuru Kururin* ist ein nervenaufreibender Geschicklichkeitstest, wofür ihr viel Geduld und gutes Timing mitbringen müsst. Neben kleineren Frustrationsmomenten bleibt das Spiel spannend und fesselt euch an den Handheld. Insgesamt gab es zwei weitere Spiele, eine Fortsetzung für den GBA und eine Version für den GameCube. Beide sind absolut empfehlenswert und genauso gut wie das Original. Zudem sind die Preise erschwinglich. Kaufen!

HIDEO KOJIMA AUF DEM GBA

PREISPROGNOSE 70 € (EU)

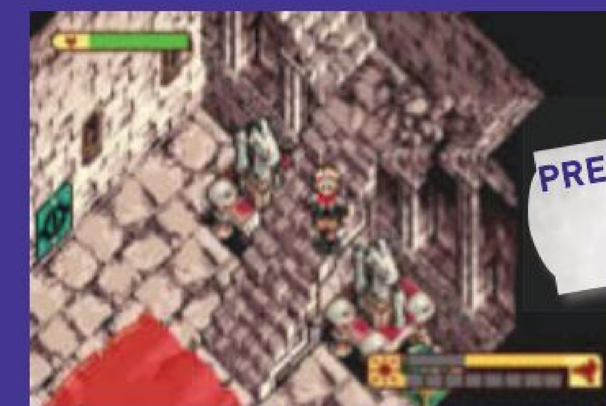
BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND



ENTWICKLER: KONAMI
JAHR: 2003

PREISPROGNOSE 25 € (JAPAN)

■ Die *Metal Gear*-Reihe fand nie ihren Weg auf den GBA. Mit *Boktai* schuf Hideo Kojima jedoch eine eigene Stealth-Serie für den Handheld, die mit innovativer Technik eine völlig eigenständige Erfahrung mit sich brachte. In *Boktai* steuert ihr einen Vampirjäger namens Django, der zwischen untoten Gräbern umherschleicht. Der Clou: Die Waffe seiner Wahl ist die Gun Del Sol, die reines Sonnenlicht verschießt. Um die Waffe aufzuladen, nutzt das Spiel einen in der Cartridge eingebauten Lichtsensor. Kojimas Wunsch war es, mehr Spieler nach draußen in die Natur zu locken. Eine edle Idee, allerdings war es ein ziemlich undankbares Weihnachtsgeschenk. Wenn ihr ein Spiel sucht, dass es in dieser Art nur auf dem GBA gibt, dann ist *Boktai* genau das Richtige für euch.



PREISPROGNOSE 110 € (USA)

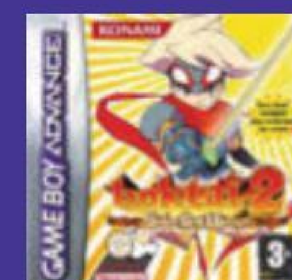


» [GBA] *Lunar Knights* erschien auf dem DS, nutzte allerdings keinen Lichtsensor.

AB IN DIE SONNE

Noch mehr *Boktai*.

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

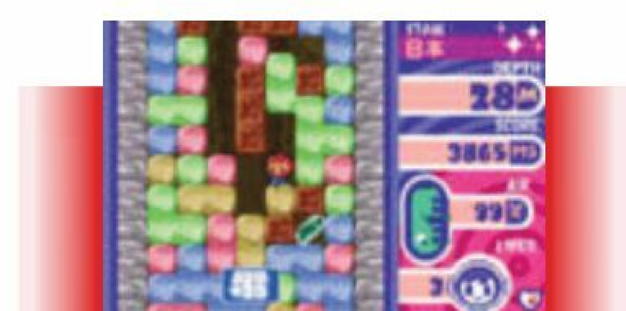


Der zweite Teil bietet euch neue Waffen, Szenarien und ein System zur Waffenherstellung. Sonnenlicht wird diesmal als Währung genutzt, ihr werdet also noch mehr belohnt, wenn ihr vor die Tür geht.

BOKTAI 3: SABATA'S COUNTERATTACK

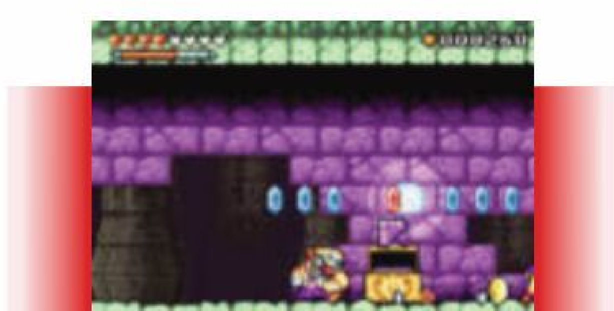


Diese rein japanische Version konnte viel Lob für die ausgefeilte Grafik und die hervorragende Musik ernten. Inzwischen ist eine Fan-Übersetzung verfügbar, aber dadurch verpasst ihr natürlich das Gimmick des Sonnensensors.



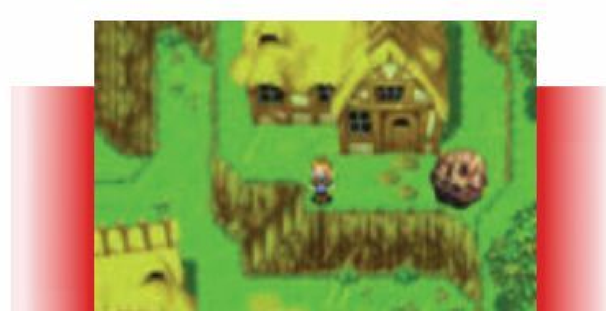
MR. DRILLER A

ENTWICKLER: NAMCO
JAHR: 2002
PREISPROGNOSE:
AB **10 EURO** (JAPAN)



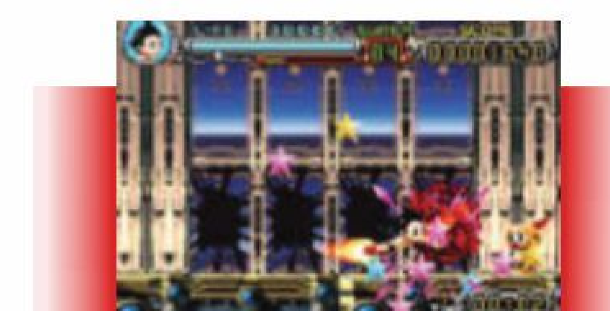
WARIO LAND 4

ENTWICKLER: NINTENDO R&D1
JAHR: 2001
PREISPROGNOSE:
AB **30 EURO** (EU), AB **35 EURO** (JAPAN), AB **110 EURO** (USA)



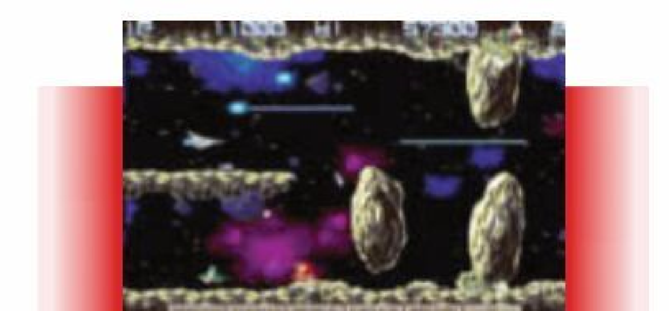
GOLDEN SUN

ENTWICKLER: CAMELOT SOFTWARE PLANNING
JAHR: 2001
PREISPROGNOSE:
AB **20 EURO** (EU), AB **10 EURO** (JAPAN), AB **50 EURO** (USA)



ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

ENTWICKLER: TREASURE/HITMAKER
JAHR: 2003
PREISPROGNOSE:
AB **45 EURO** (EU), AB **35 EURO** (JAPAN), AB **70 EURO** (USA)



GRADIUS ADVANCE

ENTWICKLER: MOBILE21
JAHR: 2001
PREISPROGNOSE:
AB **50 EURO** (EU), AB **130 EURO** (JAPAN), AB **70 EURO** (USA)

EXPERTENWISSEN

BEACH-HEAD

SEID IHR IN DER LAGE, GEFÄHRLICHE GEWÄSSER ZU DURCHQUEREN, GEGNERISCHE SCHIFFE, FLUGZEUGE UND PANZER ZU ZERSTÖREN, UM DIE FESTUNG KUHN-LIN ZU ERREICHEN UND DORT DEN FIESEN DIKTATOR ZU ELIMINIEREN?

Eigentlich wirkt *Beach-Head* von Publisher Access Software und Designer Bruce Carver nicht wie ein Spiel von 1983, was dem flüssigen Spielablauf und den actionreichen Schusswechseln geschuldet ist. In Deutschland war es indiziert, was aus heutiger Sicht kaum noch nachvollziehbar ist. Heute erschreckt eher die Banalität der Hintergrundgeschichte.

Ein ruchloser Diktator hat demnach eine namenlose Insel im pazifischen Ozean eingenommen, vermutlich irgendwann im Zweiten Weltkrieg, wie die Kampfvehikel im Spiel nahelegen. Ihr seid der Oberbefehlshaber der gegnerischen Armee und müsst Wasser- und Landtruppen zur Basis Kuhn-Lin führen. Das Spiel startet auf einer Aufklärungs-Karte aus der Luft, eure Einheiten werden als vier Punkte dargestellt. Im Süden liegt eine von Höhlen durchzogene Bucht, die feindliche Flotte greift ein, sobald ihr dem Strand zu nahe kommt. Im Westen weist ein blinkender Alarm auf einen schmalen Kanal hin, durch den ihr weite Teile der gegnerischen Truppen umschiffen könnt.

»ES ÄNDERTE MEINE MEINUNG DARÜBER, WAS EIN ARCADE-SPIEL SEIN KONNTE.«

DAVID J. ANDERSON



» [C64] Aufpassen, der Gegner greift an!



» [C64] Die Schwachpunkte der Basis leuchten weiß.

Diese erste Entscheidung mag einfach wirken, die geheime Passage ist aber tückisch. Ihr müsst jedes Schiff einzeln durch den engen Wasserweg bringen, der durch Seeminen und Torpedos zusätzlich verengt wird. Eure Schiffe sinken schneller, als ihr „Vorsicht" rufen könnt …

Doch auch wenn ihr den Feind kalt erwischt, schlägt er schnell zurück und schickt eine Fliegerstaffel von seinem Flugzeugträger los. Am unteren Bildschirmrand habt ihr in dieser Phase eure 40-mm-Flugabwehrkanonen, die ihr nach oben und unten justieren könnt, um die Flugzeuge abzuwehren. Ihr müsst schnell sein und aufpassen, dass euch nicht im ▶

» [C64] Feuer frei, der feindliche Flugzeugträger flieht!

KUHN-LIN





1 LUFTAUFKLÄRUNG



2 DIE VERBORGENE DURCHFAHRT



3 LUFTABWEHR

BEVORSTEHENDE SCHLACHT

DIE SECHS ABSCHNITTE VON *BEACH-HEAD.*



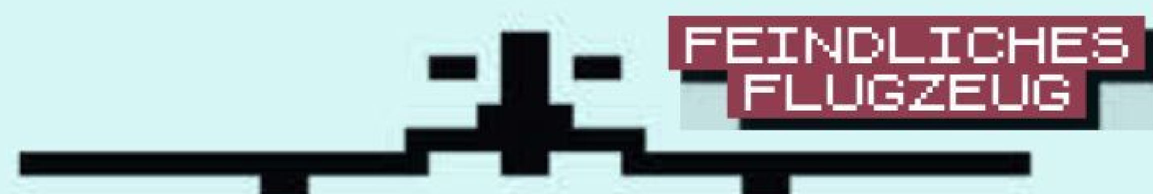
4 GEFECHTSSTATION



5 LANDEKOPF

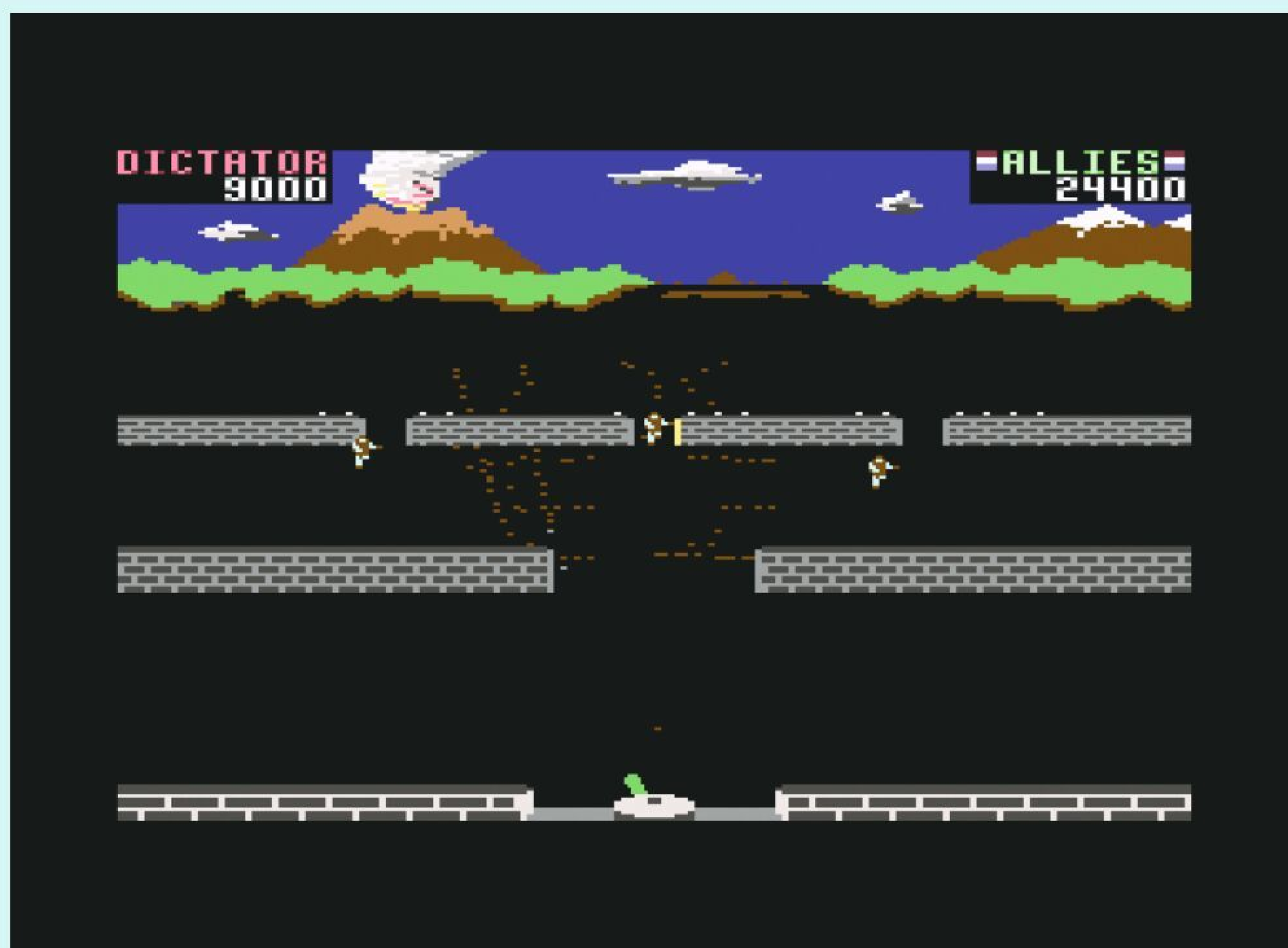


6 FINALE SCHLACHT



ZURÜCK AN DEN STRAND

WIE GELUNGEN SIND DIE SEQUELS ZU *BEACH-HEAD*?





BEACH-HEAD II: THE DICTATOR STRIKES BACK

■ Beflügelt vom Erfolg des Erstlings brachten Bruce Carver und sein Bruder Roger zwei Jahre später den Nachfolger. Sie behielten viele Elemente des Originals bei, etwa das vom Zweiten Weltkrieg inspirierte Setting. Die Spieler konnten nun aber entweder die Alliierten oder den Diktator selbst spielen. Die Grafik wurde verbessert und der Ton punktete durch Sprachsamples. Allerdings landete es in Deutschland abermals auf dem Index.

BEACH-HEAD 2000

■ Der nächste Teil ließ sage und schreibe 15 Jahre auf sich warten und enttäuschte dann auf ganzer Linie. Er sah zwar besser aus, aber es gab nur noch einen Bildschirm und kaum Abwechslung. Man muss einfach Truppen mit stationären Waffen abwehren, was in der Arcade-Halle mit dem Trackball zumindest etwas Spaß machte. Aber die Spielelandschaft hatte sich längst weiterentwickelt, was auch nachfolgenden Titeln wie *Beach-Head 2002* zum Verhängnis wurde.

FEINDLICHES
SCHIFF

SEITENSPRÜNGE

WELCHER HOME-PANZER WAR DER BESTE?









SCHNEIDER CPC

■ Grafisch sieht die Portierung erstaunlich gut aus, besonders die Details an den feindlichen Flugzeugen sind hübsch anzusehen. Die geheime Durchfahrt ist etwas kniffliger, was am größeren Spielerschiff und sehr schnellen Torpedos liegt. Auch wenn sich im Vergleich zum C64 alles etwas beengt anfühlt, kann man viel Spaß mit der Portierung haben. Daran ändert auch das unsaubere Scrolling im Panzer-Level nur wenig.

APPLE II

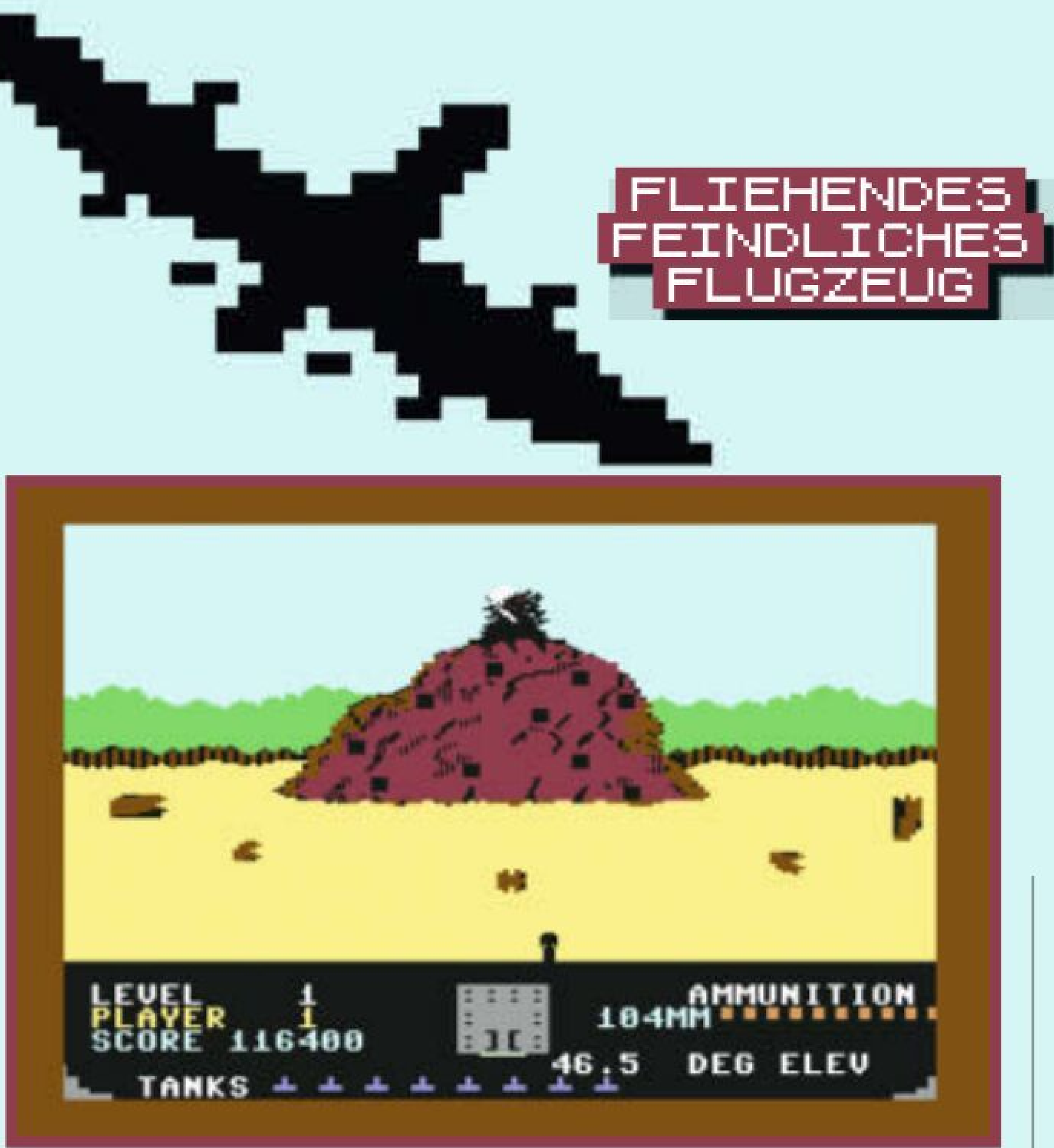
■ Diese Portierung ist seltsam: Sie lässt den groben Charme des Originals vermissen, bringt dafür aber einige liebenswerte neue Elemente. Beispielsweise fliegen bei den fantastischen Explosionen farbige Pixel über den gesamten Bildschirm. Im Panzer-Abschnitt hat euer Gefährt einen Dauerfeuer-Modus bekommen, und die Schüsse prallen auch von den Felsen ab. Die Umsetzung ist ziemlich schwer, selbst im niedrigsten Schwierigkeitsgrad.

ATARI 8-BIT

■ Auch wenn diese Fassung zeitgleich mit der C64-Version bei Access entwickelt wurde, spielt sie sich etwas anders – behält aber Elemente wie den blinkenden Bildschirm beim Verlust von Schiffen bei. Der Panzer-Level ist aber etwas schwerer, weil es einige extrem enge Lücken gibt. Doch auch mit der höheren Schwierigkeit ist die grundlegende Action dieselbe, und so macht *Beach-Head* auch auf dem Atari eine Menge Spaß.

BBC MICRO/ELECTRON

■ Peter Johnson zeichnete für diese Portierung verantwortlich. Die Aufklärungskarte fühlt sich dank der Vogelperspektive authentischer an, und auch andere Teile des Spiels wurden aufgewertet. Die Bomben und Raketen schlagen mit einem befriedigenden Sound ein, und die funkelnde See mit ihren hoch- und runtertauchenden Minen hebt die Qualitäten des BBC Micro hervor. Auf dem Electron ist die Technik natürlich nicht ganz so beeindruckend.



» [C64] Mission erfüllt.

AUFKLÄRUNGS-FLUGZEUG

»ICH BIN BESONDERS STOLZ AUF DEN FLUGZEUGTRÄGER-ABSCHNITT, DENN ER SIEHT WIRKLICH NACH 3D AUS.«

DAVID J. ANDERSON

▶ falschen Moment die Munition ausgeht. Gelegentlich fliegen harmlose Aufklärer vorbei, deren Abschuss aber Bonuspunkte bringt. Habt ihr eine bestimmte Anzahl an Fliegern abgeschossen – 30 bei einem direkten Angriff, zehn, wenn ihr die geheime Passage durchfahren habt –, erreicht ihr die nächste Phase.

Der Flugzeugträger ist das wichtigste Schiff der feindlichen Flotte, also versucht sein Kommandant, es in Sicherheit zu bringen. Ihr wollt es natürlich zerstören – was satte 10.000 Punkte bringt! Beim Einsatz eurer mächtigen 250-mm-Kanonen müsst ihr die Distanz in den passenden Abschusswinkel umrechnen, pro 100 Meter sollte dieser um 0,5 Prozent steigen. Außerdem müsst ihr euch entscheiden, ob ihr den Flugzeugträger attackiert oder doch lieber kleine Schiffe ausschaltet, die auf euch feuern. Die Schiffe sind unterschiedlich weit entfernt, ihr müsst also überlegen, wen und wann ihr angreift. Zudem beeinflussen die Verluste auf eurer Seite die letzten beiden Phasen von *Beach-Head*.

Nachdem die gegnerische Flotte zerstört ist, blickt ihr nochmal auf die Map. Es wird Zeit, den Strand der Insel des Diktators anzugreifen! Jedes eurer Schiffe hat zwei Panzer geladen und führt sie Richtung Strand. Dort warten Absperrungen, Minen, Panzer und mehr auf sie.

Sobald ein Panzer sich in Bewegung setzt, gibt es kein Zurück, denn der Bildschirm scrollt gnadenlos weiter. Glücklicherweise sind die Kolosse flink und können aus allen Rohren feuern, während sie Hindernissen ausweichen. Ihr müsst eine wacklige Brücke, eine enge Schlucht und ein Labyrinth aus Barrikaden überwinden, ▶



» [C64] Direkt angreifen oder anschleichen?



» [C64] Je mehr Schiffe ihr rettet, umso mehr Panzer habt ihr später an Land.

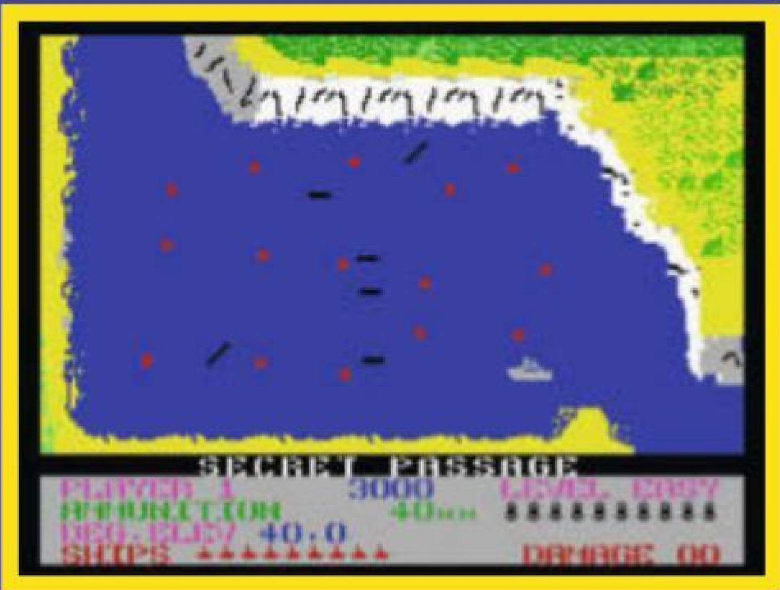
FLUGZEUG-TRÄGER

FEINDLICHES SCHIFF



COMMODORE 16/PLUS 4

■ Mit diesem Port hat Anirog Software die schwächste Version von *Beach-Head* geschaffen. Es wurde einfach zu viel gestrichen. Die Aufklärungskarte fehlt, wodurch die taktischen Elemente komplett verschwinden. Es fühlt sich also fast schon wie ein anderes Spiel an, auch wenn die Schuss-Passagen zumindest etwas Spaß machen. Die Kürzungen sind wegen der schwachen Hardware des Commodore 16 zwar nachvollziehbar, aber nicht verschmerzbar.



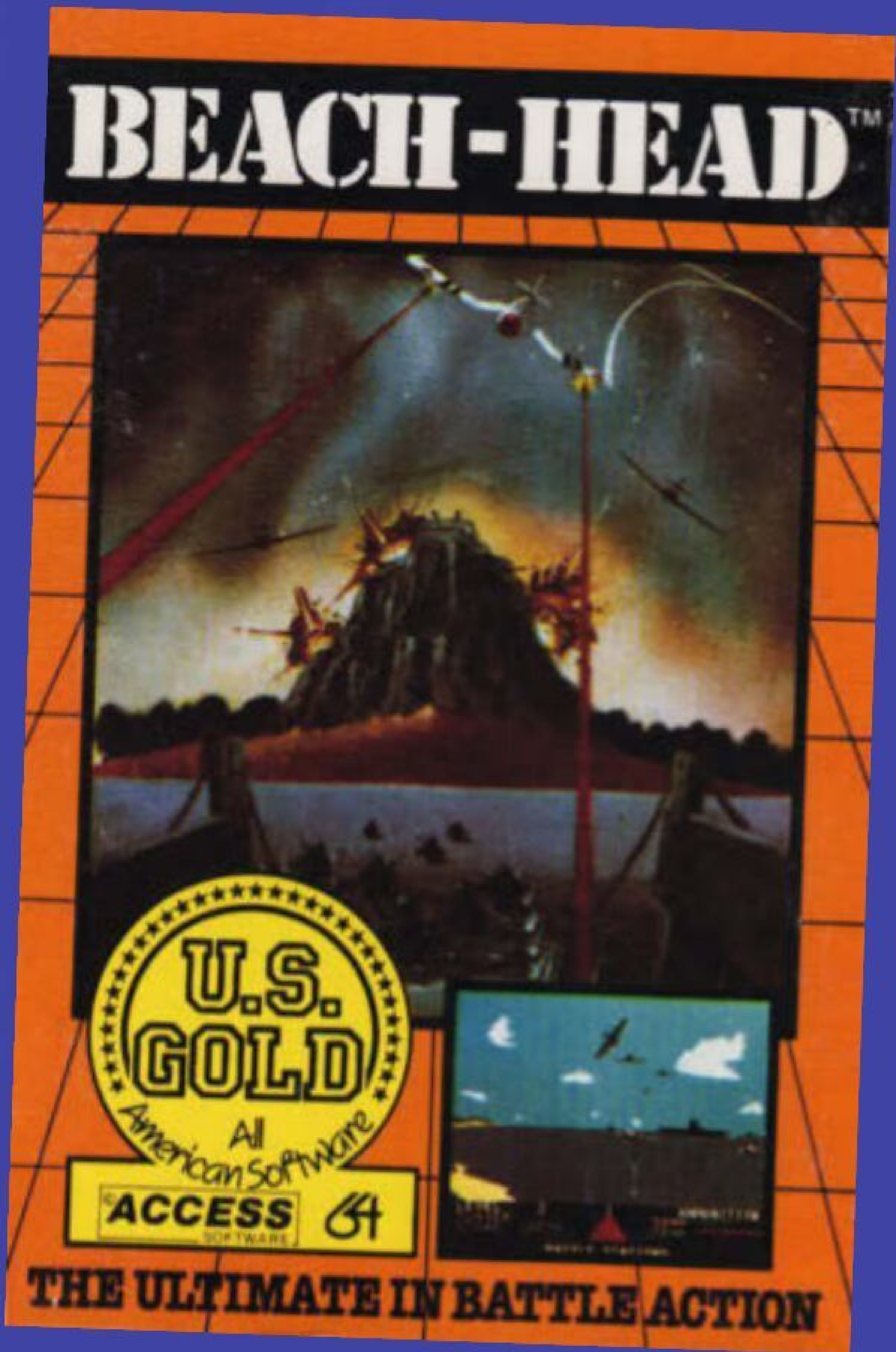
MSX

■ Access gab diese Umsetzung an Orpheus weiter, dieses Studio lieferte eine erstaunlich gute Version ab. Grafisch unterscheidet sich der Panzer-Abschnitt am deutlichsten vom Original: Er wird seitlich gezeigt, und die Gegner sind bunter. Abgesehen davon müsst ihr keinerlei Einbußen in Kauf nehmen. Wenn ihr also einen MSX-Computer euer Eigen nennt, könnt ihr euch auf spaßige Arcade-Gefechte freuen.



ZX SPECTRUM

■ David J. Anderson hat der Portierung durch ein umfangreiches Menü und die Möglichkeit, einen Namen einzutragen, seinen Stempel aufgedrückt. Der Easy-Mode ist etwas zu leicht. Die schwere Stufe wird euch ordentlich fordern, auch wegen der erhöhten Anzahl an Torpedos in der geheimen Durchfahrt. Kritisieren müssen wir aber, dass diese Version bis auf kleinere Soundeffekte stumm ist – was dem Spielspaß abträglich ist.



FRONTLINIE

WIE *BEACH-HEAD* NEUE WEGE BESCHRITT.

TAKTISCHE ENTSCHEIDUNG



Nehmt ihr die geheime Passage und riskiert, Schiffe zugunsten des Überraschungsmoments zu verlieren – oder greift ihr direkt an? So viel Taktik war im Action-Genre im Jahr 1983 ungewöhnlich.

ERNSTE FOLGEN



Wenn eines eurer Schiffe sinkt, verliert ihr jedes Mal zwei Panzer. Werden zu viele Pötte zerstört, ist der finale Sturm auf Kuhn-Lin wegen mangelnder Vehikel kaum noch zu schaffen.

BAUERNOPFER



Egal wie gut ihr spielt, Kuhn-Lin mit nur einem Panzer zu besiegen ist unmöglich: Die Kanone dreht sich sehr schnell und zerstört den ersten, bevor ihr zurückschießen könnt.

AUFLEVELN



In der vorletzten Sektion müsst ihr die gefährliche Reise über den Strand antreten. Jeder neue Panzer muss sich gegen härteren Widerstand durchsetzen.



GENRE-VIELFALT

Die Abschnitte von *Beach-Head* unterscheiden sich stark voneinander. Es gibt eine Übersichtskarte, die Geschicklichkeitspassage der geheimen Durchfahrt, zwei Seekämpfe, einen Panzer-Level und das große Finale. Viel Abwechslung also!



» **[C64] Die Entschlossenheit des Feindes steigt stetig.**



» **[C64] Wir müssen den gegnerischen Bomber abwehren.**

▶ oftmals lauern auch feindliche Truppen dort. Habt ihr diese Phase geschafft, seid ihr in Kuhn-Lin angekommen.

Die wuchtige Festungskanone auf dem Berg, die auch auf dem Cover von *Beach-Head* prangt, ist nun das Ziel. Während sie auf euch zu schießen beginnt, steuert ihr in einem einsamen Panzer darauf zu. Zum Glück hat die vermeintlich uneinnehmbare Festung eine Schwachstelle: In den bröckligen Felsen gibt es einige verwundbare Punkte, die ihr treffen müsst, sobald sie sich weiß verfärben. Habt ihr alle zehn getroffen, fliegt die Kanone in die Luft – und der Diktator wedelt in ihren Ruinen mit einer weißen Flagge. Mission erfüllt, jetzt heißt es von vorne anfangen und den eigenen Highscore knacken!

Höhere Punktzahlen sind in *Beach-Head* oftmals mit Risiko und euren taktischen Entscheidungen verbunden. Traut ihr euch durch die geheime Passage? Jedes Schiff, das durchkommt, bringt 3.000 Punkte, der direkte Weg hingegen verschafft euch bis zu 8.000 Punkte mehr – durch die Extra-Flugzeuge, die ihr abschießen müsst, dazu kommen noch die Aufklärungsflieger. Pro zerstörtem Schiff in der Seeschlacht winken 2.000 Punkte, dazu gesellt sich der bereits erwähnte Bonus von 10.000 Punkten für den Flugzeugträger. An Land gibt es für Panzer, Bunker, Türme und Maschinengewehre jeweils 1.000, 800, 600 und 400 Punkte. Sobald Kuhn-Lin in die Luft fliegt, gibt es 2.000 Punkte pro verbliebenem Gefährt auf eurer Seite sowie 20.000 Punkte für die Basis selbst.

> »WIR WURDEN U.S. GOLDS HAUPTANSPRECHPARTNER FÜR NICHT DURCHFÜHRBARE PROJEKTE.«
>
> DAVID J. ANDERSON

Bereits kurz nach dem Release auf dem Commodore 64 und Atari-8-Bit-Computern wurde *Beach-Head* zu einem Hit in Amerika. Das lag nicht zuletzt am Szenario und dem für damalige Verhältnisse abwechslungsreichen Ablauf. Das Spiel zeigte deutlich, dass der C64 und ähnliche Heimcomputer mehr konnten als nur Arcade-Klone und Ein-Bildschirm-Spielchen. 1985 folgten Umsetzungen für den BBC Micro und ZX Spectrum vom britischen Publisher U.S. Gold. *Beach-Head* war der mit Abstand am besten verkaufte Titel von Access. Deutsche Spieler schauten aber lange Zeit ins Kanonenrohr: Von August 1985 bis Juli 2010 stand *Beach-Head* auf dem Index der BPjS (später: BPjM), als eines der ersten Videospiele überhaupt in der Bundesrepublik. Somit gab es ein Werbeverbot und der Verkauf durfte nur an volljährige Spieler erfolgen. Doch nun könnt ihr ohne Probleme in die Retro-Schlacht ziehen …



EIN GESPRÄCH MIT DAVID J. ANDERSON

WIE DER SPECTRUM-CODER IN DEN KRIEG ZOG.



RG: Wie kam deine Arbeit an *Beach-Head* zustande?
DA: Es war der erste Titel, der aus der Zusammenarbeit zwischen U.S. Gold und Ocean Software entstand. Wir von Platinum Productions stellten Ocean ursprünglich eine Hommage an das Arcade-Spiel *Robotron: 2084* vor, aber auch wenn sie begeistert reagierten, fehlten ihnen die Rechte – der Verkauf wäre zu riskant gewesen. Stattdessen zeigten uns David Ward und Jon Woods *Beach-Head*, offenbarten die Pläne für den U.S.-Gold-Start im Herbst 1984 und fragten uns, ob wir es auf den Spectrum konvertieren können. Wir entgegneten ihnen, dass das möglich sein sollte. Erst später erfuhren wir, dass andere Entwickler bereits abgelehnt hatten, weil ihnen der Port unmöglich erschien.

RG: Was hältst du vom Original?
DA: Es änderte meine Meinung darüber, was ein Arcade-Spiel sein konnte, weil es anders und einzigartig war. Ich hätte es niemals konzipieren können!

RG: Was hättest du bei der Portierung anders machen können?
DA: Wir haben die richtigen Entscheidungen bei der Entwicklung getroffen. Denn nichts ist 3D, wir täuschen das nur vor. Deshalb funktioniert unser Port. Die Positionen und Größen der Grafiken haben wir einfach entsprechend zugewiesen; das Spiel nutzt Koordinaten-Tabellen und grafische Pointer, um die richtigen Sprites zu finden. Ich bin besonders stolz auf den Flugzeugträger-Abschnitt, denn er schaut wirklich wie 3D aus.

RG: Denkst du, das Spiel war zu leicht?
DA: Es war sicherlich so designt, dass die Spieler es beenden und sich über den Score-Bildschirm freuen konnten. Für mich war die Herausforderung immer, ein Spiel zu produzieren, das so originalgetreu wie möglich war, also dass die technische Seite stimmte. Über das Gameplay habe ich nie groß nachgedacht.

RG: Wie wichtig war *Beach-Head* für dich und deine Firma?
DA: Es startete unsere Karriere. Als Launch-Titel für U.S. Gold war es extrem wichtig, es verschaffte uns den Ruf des Teams, das Unmögliches auf dem Spectrum zustande brachte. Das resultierte darin, dass wir bei U.S. Gold zum Hauptansprechpartner für „unmögliche“ Projekte wurden. Sie hatten viele Spiele lizenziert, aber Arcade-Titel auf den Spectrum zu bringen war nie leicht und machte Kompromisse nötig. Unsere Ergebnisse waren wechselhaft, richtig zufrieden war ich nie.



» [C64] Der Feind wehrt sich heftig.

Columns

ZUSAMMENBAUEN, WAS ZUSAMMENGEHÖRT



» **PUBLISHER:** SEGA OF AMERICA, INC.
» **ERSCHIENEN:** 1990
» **HARDWARE:** MEGA DRIVE

Von Michael Hengst

Für die Massen von *Candy Crush*-Fans da draußen habe ich eine kleine Überraschung: Nicht King Games hat das Match-3-Genre erfunden, auch wenn viele das sicher glauben. Schon in grauer Computerspiele-Steinzeit haben die rüstigen Silversurfer versucht, bunte Blöcke, Formen, Früchte oder Edelsteine so anzuordnen, dass drei gleichfarbige Elemente zusammenpassen und vom Spielfeld verschwinden!

Es gab eine Zeit, in der sogenannte Match-3-Spiele nicht nur auf heimischen Bildschirmen gespielt wurden, sondern in der Spielhalle – gegen Münzen. Womit sich der Kreis zu den modernen Varianten des Genres auf mobilen Endgeräten schließt: Hier wie dort kostet ein Extraleben reales Geld.

Eine dieser Puzzle-Perlen aus grauer Vorzeit ist *Columns*, das Sega bereits 1990 in den Arcades aufstellte. Im gleichen Jahr erschien die Heimversion für das Mega Drive. Die Wurzeln des bis heute so beliebten Genres sind noch viel älter. Das grundlegende Prinzip der meisten dieser Spiele basiert auf einer Mischung aus *Tetris* (1984) und dem als *Chain Shot!* (1985) erfundenen Logik-Spiel *SameGame*. Eine brisante Kombination.

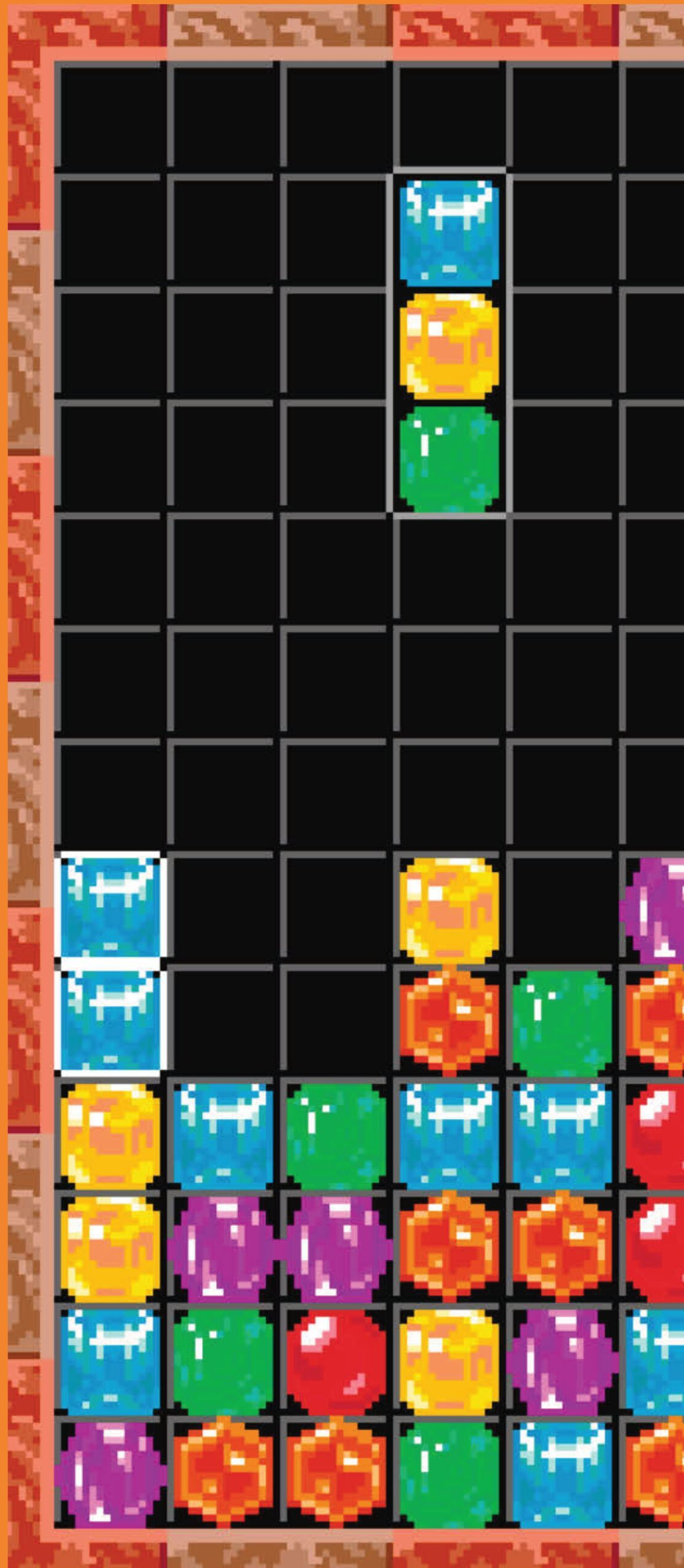
Auch das Spielprinzip von *Columns* wirkt auf den ersten Blick wie eine einfache *Tetris*-Variante. Doch während beim Vorbild die drehbaren geometrischen Formen möglichst lückenlos in einer Art Becher geparkt werden müssen, ist es bei *Columns* immer nur eine einzige Form: eine Art Stange, die aus drei farbigen Steinen besteht, die in ebendiesen Becher, der 6x13 Felder groß ist, hinunterpurzeln. Per Knopfdruck lassen sich, bevor die Form auf dem Boden aufschlägt, die Steine in der Reihenfolge auf der Stange verändern.

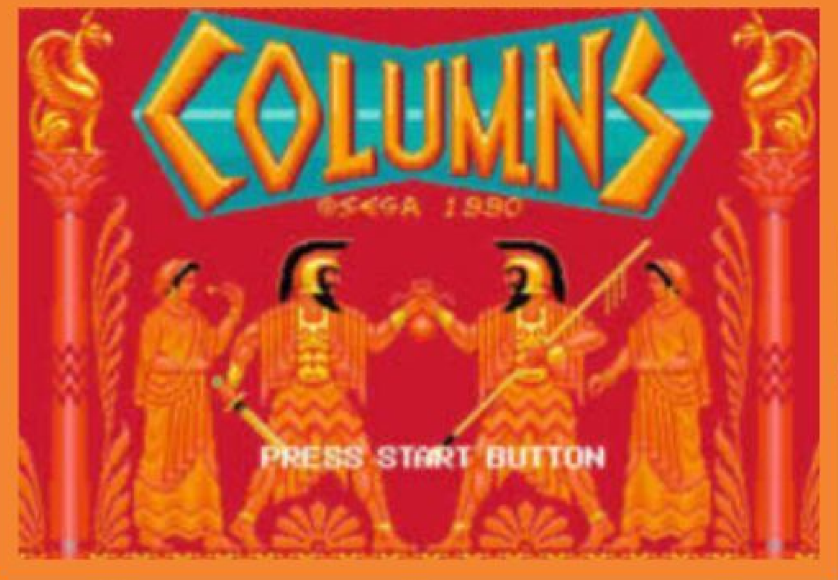
Ziel ist es, waagerecht, senkrecht oder diagonal Ketten von mindestens drei Steinen gleicher Farbe zu platzieren. Gelingt dies, lösen sich die Steine auf, es gibt Punkte und der Becher bietet wieder mehr Platz für die folgenden Steine. Im Spielverlauf fallen die Stangen allerdings immer schneller herunter, die Reaktionszeit wird immer knapper, der Stresspegel steigt stetig. Ist der obere Rand des Spielfelds erreicht, heißt es wie bei *Tetris* „Game Over".

Die Mega-Drive-Version von *Columns* bietet beim Start mehrere Schwierigkeitsstufen – im leichten Modus gibt es sogar ein paar Tipps, und mögliche Farbkombinationen leuchten auf, um dem Spieler zu zeigen, wie er die nächsten Steine platzieren kann. In der mittleren oder schweren Stufe (man startet dann gleich auf Stufe 5 respektive 10) gibt es zudem das magische Juwel – trifft es auf eine Farbe, werden alle Steine dieser Farbe, unabhängig von der Platzierung, entfernt. Das ist natürlich praktisch. Entstehen durch die Lücken neue Dreier-Kombinationen, verschwinden diese auch sofort und der Highscore schwillt an. Wie beim Automaten können zwei Spieler simultan gegeneinander antreten.

Zugegeben, optisch kann der Oldie den jüngeren Kollegen auf dem iPhone nicht das Wasser reichen, und spielerisch bieten die Enkel auch ein paar knuffige Extras mehr. Aber der Zauber des immerhin über 30 Jahre alte Puzzle-Oldies wirkt bei mir auch heute noch. Wie schon mein Kollege Heinrich Lenhardt in der *Power Play* 9/90 schrieb: „Das Aneinanderreihen verschiedenfarbiger Steinchen hat einen schwer beschreibbaren, naiven und ausgesprochen hartnäckigen Charme." Das trifft auch im Jahr 2022 noch zu. Zwar gibt es „nur" insgesamt sechs Farben, die es zu kombinieren gilt, aber das reicht auch. Einmal angefangen, fesselt das simple Spielprinzip auch gestandene Veteranen für ein paar Stunden an den Bildschirm. *

» RETRO-REVIVAL





595
SCORE
0

0
LEVEL
0

32
JEWELS
0

AFTER BURNER

AUCH 35 JAHRE NACH ERSCHEINEN MACHT *AFTER BURNER* NOCH EINDRUCK – SEGAS INNOVATIVER TECHNIK UND YU SUZUKIS GOLDENEM HÄNDCHEN SEI DANK. WIR STARTEN ZUM RUNDFLUG DURCH DIE GESCHICHTE DES OPUS.



Für die Arcade-Klassiker von Yu Suzuki waren häufig Hollywood-Filme die Inspirationsquelle. *Space Harrier* wurde teils von „Die unendliche Geschichte" beeinflusst, „Auf dem Highway ist die Hölle los" lieferte Ideen für *OutRun*. Noch deutlicher ist aber der Einfluss von „Top Gun" auf *After Burner*: Der Tom-Cruise-Streifen wurde 1986 schnell zum weltweiten Phänomen und inspirierte auch Suzuki, ein Arcade-Spiel rund um den F14-Kampfjet zu entwickeln.

Die Idee kam dem Designer jedoch nicht zum ersten Mal. *Space Harrier* sollte ursprünglich einfach *Harrier* heißen, die Spieler hätten den namensgebenden Flieger gesteuert. Da jedoch die Darstellung eines Jets aus verschiedenen Winkeln zu viel Zeit und Speicher gebraucht hätte, kam es zur bekannten Variante, in der sich ein Jetpack-Träger durch ein Fantasy-Setting ballert.

Obwohl Segas Super-Scaler-Technologie ihrer Zeit voraus war, verlangte Suzuki nach immer mehr Leistung. *After Burner* nutzte als erster Titel die brandneue Platine X Board. Sie setzte abermals auf drei CPUs (zwei 68000er und einen Z80), verdoppelte aber ansonsten die Leistung der Vorgängerplatine: Programm- und Grafikspeicher wuchsen auf 1 MB sowie 2 MB, die Bildrate auf 60 fps, bis zu 256 Sprites gleichzeitig konnten dargestellt werden. Dazu ließ sich der Hintergrund um 360 Grad rotieren. Das erlaubte die von Suzuki gewünschte Darstellung des Jets in einem schnellen, actionreichem Spiel inklusive Fassrolle-Manövern. Dazu synthetisierte Hiroshi Kawaguchi Gitarrenklänge, die das Rock-Flair des „Top Gun"-Soundtracks ins Spiel brachten.



» Rick Clucas betreute die Konvertierungen für Atari ST und Amiga bei Argonaut.

Ein Geheimnis von Suzukis Arcade-Erfolgen war seine Verbindung von Blockbuster-Spielen mit simulatorartigen Automaten. Auch in der Hinsicht drehte *After Burner* auf: Der Spieler setzte sich in der Luxusvariante in ein Cockpit mit Flightstick, 20-Zoll-Monitor und vier 10-Watt-Boxen. Zwei Motoren neigten die Kabine horizontal und vertikal. Das physische Spielerlebnis übertraf alles, was Spielhallen bis dahin aufgeboten hatten.

Das X Board war wortwörtlich ein Gamechanger, der Automat ein über 400 Kilo schweres Monster. Spielerisch aber war *After Burner* ein schlichtes *Space Harrier*-Update. Ein Rail Shooter, bei dem ihr mit MG-Salven auf nahe und mit Zielsuchraketen auf entfernte Gegner schießt. Mit Seitwärtsrollen musstet ihr Jets oder verfolgende Raketen abschütteln. Und trotz des Titels gab es keine Option, den Nachbrenner anzuwerfen.

» WIR MUSSTEN DAS BESTE AUS DEN GRAFIKEN VON ACTIVISION MACHEN. ICH HÄTTE AUF EIGENE GRAFIKEN BESTEHEN SOLLEN. «

RICK CLUCAS

Als *After Burner* 1987 in Japan erschien, fehlte dem Automaten auch noch ein Schubregler. Das machte den Titel zu schwer. Schon drei Monate später stellte Sega ein Update mit Throttle-Regler und höherer Raketenfeuerrate vor. Die Zahl der Levels stieg von 19 auf 23 und ihre Reihenfolge wurde angepasst. Zwei der neuen Levels hatten neue Hintergründe. Die anderen beiden waren Landebahnabschnitte, in denen der Jet sich automatisch bewegte ▶



» [Arcade] Der startbereite F-14 ist fast so berühmt wie der Testarossa in *OutRun* an der Ziellinie.



» [Arcade] Ein subtiles Detail: die Reflexion der Sonne an der Unterseite des Jets.



GAST-AUFTRITTE

After Burner kam ganz schön rum …

■ Das Vermächtnis von *After Burner* zieht sich durch einige Spiele und Filme. In Yu Suzukis *Power Drift* (1988) könnt ihr den F-14 auf einer geheimen Strecke steuern, sofern ihr in fünf Rennen Erster werdet. Der Jet fliegt auch durchs Bild, wenn ihr in *Fighters Megamix* (1996) am Anfang des Levels von Kämpfer B.M. auf beiden Controllern X gedrückt haltet. *In Shenmue 2* (2001) ist *After Burner* einer von vier Automaten, an denen Held Ryo spielen kann. Der „Sega Enterprise"-Flugzeugträger ist ein Platz in *Sega Superstar Tennis* (2008) sowie eine Strecke in *Sonic & All-Stars Racing Transformed* (2012). In Letzterem gibt es auch den Fahrer AGES, der sich in Flugabschnitten in den F-14 verwandelt.

Auf der Leinwand ist der Automat kurz in „Condition Red" (1990) und „Der Ritter aus dem All" (1991) zu sehen. Der berühmteste Auftritt ist aber natürlich der in „Terminator 2" (1991), als sich der junge John Connor im *After Burner*-Kabinet vor dem T-1000 versteckt.



» [Arcade] Der F-14 auf der geheimen Strecke in *Power Drift*.



» John Connors liebste Hobbys sind Hacking, Guns N' Roses hören und *After Burner* spielen.



VOLLES ROHR

So werdet ihr zum Ass der Lüfte!



IMMER DRAUF

■ Haltet euch nicht zurück! Eure Vulcan-Bordkanonen haben unbegrenzt Munition. Zieht den Abzug voll durch und trefft sowohl von vorn kommende als auch von hinten vorbeiziehende Feinde.



BEWEGLICHE ZIELE

■ Manövriert nicht nur, um Raketen auszuweichen. Es lohnt sich, in Bewegung zu bleiben und den ganzen Bildschirm zu nutzen, während ihr die Feinde am Horizont im Auge behaltet.



RAUCHVERBOT

■ Widersteht der Versuchung, sehr viele Raketen auf einmal abzufeuern. Die Rauchfahnen der Geschosse sind groß und in der Masse blockiert der Rauch eure Sicht auf die Gegner.



FEUER FREI

■ Die Zielerfassung verrät euch, wann ein Gegner in Reichweite ist. Noch besser ist aber der „Fire!"-Ruf. Feuert eine Rakete, sobald ihr das magische Wort hört – dann trefft ihr garantiert.



NICHT SO SCHNELL

■ Nutzt den Schubregler nicht nur für den Nachbrenner. Bremst damit ab, damit eure Verfolger an euch vorbeizischen. So könnt ihr den Spieß umdrehen! Auch im Canyon hilft es, langsamer zu fliegen.



NIEDER MIT GRANTANOFF!

■ Um diese fliegende Festung in Level 6, 12 und 18 der Master-System-Fassung zu besiegen, zerstört die drei Ziele unter ihren Flügeln mit Raketen. Eure MGs sind hier wirkungslos.

– mit Gastauftritten des Bikes aus *Hang-On* und des Autos aus *OutRun*.

Das Upgrade hörte auf den plakativen Namen *After Burner II*. Diese Version war es, die 1987 den Weg in den Westen fand. Während Grafik und Gesamterfahrung viel Lob ernteten, gab es Kritik an der geringen spielerischen Substanz unter der Fassade. Außerdem war eine Runde mit dem Premium-Automaten vergleichsweise kostspielig. Wohl auch deshalb hat *After Burner* nicht denselben Stellenwert wie andere Suzuki-Hits aus dieser Ära. Dennoch war der Automat in Japan, den USA und Europa ein großer Erfolg.

Wie schon bei *OutRun* wurden bald Rufe nach Versionen fürs Wohnzimmer laut. Und diese wurden erhört. Den Anfang machte Segas Konvertierung für das Master System. Sie basierte auf dem ersten Automaten, bot also keine Geschwindigkeitskontrolle, dafür aber einzigartige Extras wie ein Tanken-Minispiel und Bosskämpfe gegen fliegende Festungen. Zwischen umgerechnet 110.000 und 270.000 DM soll der europäische Activision-Zweig in Britannien für die Heimcomputer-Rechte investiert haben. Für die Konvertierungen wurden interne und externe Teams angeheuert.

Die Atari- und Amiga-Versionen entwickelte das *Starglider*-Studio Argonaut Software. „Für uns war es dasselbe, da ich



» Steve Clark war Lead Programmer der GBA-Sammlung *Sega Arcade Gallery*.



» [Arcade] Mit dem Nachbrenner oder per Fassrolle weicht ihr Raketen aus.



» [Arcade] *After Burner II* fügte unter anderem einen Level über den Wolken hinzu.

»DER GBA WAR STARK, DOCH SELBST MIT ASSEMBLER-CODE LIESS SICH SEGAS SUPER-SCALER-TECHNIK NICHT NACHBILDEN.«

STEVE CLARK

für *Starglider II* ein System entwickelt hatte, mit dem sich Atari ST- und Amiga-Versionen mit derselben Anwendung starten ließen", erinnert sich Rick Clucas, der Projektmanager der Konvertierung. „Wir schufen Geräte-Treiber für alle wichtigen Aspekte – Grafik, Sound, Input/Output –, um das meiste aus jeder Plattform herauszuholen. Activision bestimmte über das Aussehen und lieferte die Grafiken."

Activision legte bei Automaten-Konvertierungen den größten Wert darauf, das Aussehen des Originals einzufangen, weshalb die Grafiken sehr groß ausfielen. „Wir mussten das Beste daraus machen", gibt Clucas zu. „Das größte Problem war der Speicherplatz. Das Spiel musste auf eine Diskette passen, aber Bildkompression gab es damals nicht. Zumindest nutzten wir sie nicht für Texturen."

Das Team konnte selbst in einer Spielhalle Hand ans Original legen, allerdings nur für ein Wochenende. „Sich in den Automaten zu setzen war eine ganz eigene Erfahrung. Ich liebte das, denn darum geht es schließlich bei Arcades." Die Argonaut-Version von *After Burner* bot erweiterte Sprach-Samples. „Das haben wir gemacht, weil wir es konnten", denkt Clucas zurück. „Ich hatte ein System zum Abspielen von Sounds für die ST-Version von *Starglider* entwickelt, und wir waren bekannt für Sprach-Samples."

Clucas verbindet nicht die besten Erinnerungen mit der Konvertierung von *After Burner*. „Ich hätte auf eigene Grafiken bestehen sollen, das hätte besser ausgesehen. Außerdem war der Zeitplan sehr knapp. Aber das ist lange her. Heute benutze ich das Spiel manchmal als Hintergrund in Zoom-Meetings." Boris Schneider war als Tester entsetzt davon, dass das eigene Sprite die Sicht versperrte, und vergab auch wegen anderer „unerhörter Mängel" die desaströse Wertung von 7 (von 100) in *Power Play* 2/89. Clucas kann sich der allgemeinen Kritik an der PAL-Version nur anschließen.

In Amerika erschienen dagegen für C64 und Amiga zwei gänzlich andere Konvertierungen. Wie es dazu kam, verrät Darrin Stubbington: „Ich konvertierte damals für die kalifornische Firma IDG PAL-Versionen von C64-Spielen zu NTSC." Dafür mussten die Titel umprogrammiert und vom Bänder- auf ein Turbo-Load-Datenträgerformat umgewandelt werden. Hin und wieder fügte er auch Grafiken hinzu. Doch *After Burner* war ein besonderer Fall „Die britische Fassung war so mies, dass wir – IDG und Sega – uns dafür entschieden, eine von Grund auf neue Version zu erstellen. Ich übernahm Grafik und Design für die US-Fassung, mein Mitbewohner Scott Blum kümmerte sich um die Programmierung", verrät Stubbington. Bei der US-Konvertierung für den Amiga steuerte er nur Kleinigkeiten wie den Ladebildschirm bei. „Die Amiga-Version wurde zur gleichen Zeit fast komplett von meinem Freund Jeff Spangenberg und meinem Bruder Matt entwickelt."

Zurück zum Automaten: Suzuki verriet in Interviews, dass er nur 60 Prozent seiner Ambitionen für *After Burner* habe umsetzen konnte. Insbesondere Dogfights gegen besondere Feinde hätte es geben sollen, doch das setzte er erst 1990 in *G-LOC: Air Battle* um. Im Vergleich zu *After Burner* tendierte *G-LOC* mit seiner Cockpit-Perspektive etwas mehr in Richtung Simulation. Der Titel wurde nicht als Teil der *After Burner*-Reihe geführt, doch ein ▶

» [Arcade] Der Auftritt des *Hang-On*-Bikes ist von einer Szene aus „Top Gun" inspiriert.



» [Arcade] In der Urversion fallen die Raketen erst vom Jet ab, was eure Angriffsgeschwindigkeit senkt.





mehr auf Arcade getrimmtes Update von *G-LOC* namens *Strike Fighter* aus dem Jahr 1991 erschien für Mega-CD und FM Towns unter dem Namen *After Burner III*.

Die Ankündigung von *After Burner III* als Mega-CD-Exklusivtitel sorgte zunächst für viel Vorfreude – gab es doch auf dem Mega Drive nur mäßige Konvertierungen von *After Burner II* und *G-LOC*. Der Titel erwies sich jedoch als lascher Shooter, der dem großen Namen nicht gerecht wurde.

Doch immerhin folgten würdige Konvertierungen von *After Burner II*. Die 1995 erschienene Version für die Mega-Drive-Erweiterung 32X erreichte die grafische Qualität des Originals, wenn auch nur mit 30 fps. Im Jahr darauf erschien eine perfekte Konvertierung für Sega Saturn. Die Heimkonsolen hatten zu den Automaten aufgeschlossen!

2002 arbeitete der Programmierer Steve Clark beim britischen Studio Bits. Sein Chef Foo Katan stellte drei potenzielle Lizenz-Deals mit Sega vor, darunter *Shinobi* und eine Sammlung mit *After Burner*, *OutRun*, *Space Harrier* und *Super Hang-On*. „*OutRun* war für mich das beste Arcade-Spiel aller Zeiten, also schlug ich das Viererpack vor“, erinnert sich Clark.

Es war nicht Katans Favorit, doch er ließ sich von Clarks Enthusiasmus anstecken. So begann die Entwicklung von *Sega Arcade Gallery*. In der Erwartung, dass sich Bildschirmgeschehen und Gameplay gut auf dem Game Boy Advance reproduzieren lassen würden, begann die Arbeit voller Elan. „Unglücklicherweise bekamen wir nicht den Original-Code, was für mich sehr nützlich gewesen wäre. Wir mussten vielmehr den ganzen Code in der Assemblersprache ARM nachbauen“, erklärt Clark.

»MICHAEL BAY WAR UNSER GRADMESSER, WIE VERRÜCKT DIE ACTION WERDEN DURFTE.«

RYAN KAUFMAN

Zudem bedauert er: „Der GBA war stark, doch selbst mit Assembler-Code ließ sich Segas Super-Scaler-Technik nicht nachbilden.“ Mark A. Jones skalierte daher die Grafiken manuell herunter, worauf sie in mehrere Sprites unterteilt wurden. Die großen *After Burner*-Sprites sind auf dem GBA also in Wahrheit aus vielen kleinen zusammengesetzt. „Jas Austin und Martin Wheeler arbeiteten hart, um die Wellen hinzubekommen! Musik und Effekte reproduzierte der talentierte Allister Brimble“, ergänzt Clark.

Kurioserweise basiert die GBA-Version auf dem schlechteren Original-Automaten, wie Clark gesteht: „Wegen eines anfänglichen Missverständnisses konvertierten wir *After Burner* statt *After Burner II*.“ Bei Spielern entstand zudem Verwirrung, ob Fassrollen in der GBA-Version möglich seien. „Es gibt die Fassrolle, sie nicht einzubauen, wäre ein Verbrechen“, unterstreicht Clark. Um sie auszuführen, muss man beide Schultertasten gedrückt halten und sich mit dem Flieger von einem Bildrand zum anderen bewegen. Am gelungensten findet Clark die *Space Harrier*-Konvertierung aus der Sammlung. „Das Spielgefühl kommt dem Original am nächsten, knapp gefolgt von *OutRun*.“ In Clarks Erinnerung waren die Tests „ganz gut“, allerdings verloren die Klassiker für Ulrich Steppberger in *Man!ac* 8/2003 im Handheldformat „arg viel an Reiz“, sodass er eine Wertung von 58/100 vergab.

2004 erschien eine PS2-Version von *After Burner* als Teil der japanischen Reihe *Sega Ages 2500*. Der Titel nutzte Polygongrafik, überzeugte aber nicht als moderne Neuauflage. 2006 brachte *After Burner Climax* die Reihe erfolgreich zurück in die Spielhallen. Anders als vorherige Luftkampf-Automaten von Sega wie *Sky Target* (1995) und *Sega Strike Fighter* (2000) ging *Climax* wieder in die Vollen: mit toller Grafik, alternativen Routen, drei wählbaren Jets (F/A-18E, F-14D and F-15E) und anderen spannenden Gimmicks. Die namensgebende Klimax ist eine Bullet-Time-Spezialkraft. *After Burner* legte damit ein ebenso gelungenes Revival hin wie *OutRun 2* zur selben





» Die Heimcomputer-Fassung stand im Weihnachtsgeschäft 1998 in Konkurrenz zu *RoboCop* von Ocean.

SEITENSPRÜNGE

Auf welchen Plattformen zündete der Nachbrenner?



SCHNEIDER CPC

■ Der Spielbereich ist mit 208 x 128 Pixeln winzig, was das Ausweichen erschwert. Ansonsten ist es eine gute Konvertierung: bunt, hübsch und schnell. Leider gibt es keine Musik.



ZX SPECTRUM

■ Ähnelt der CPC-Version, ist aber auf zwei Farben beschränkt. Dafür ist sie schnell und responsiv und macht so dem Speccy keine Schande. Die Disketten-Version hat kürzere Ladezeiten und mehr Musik.



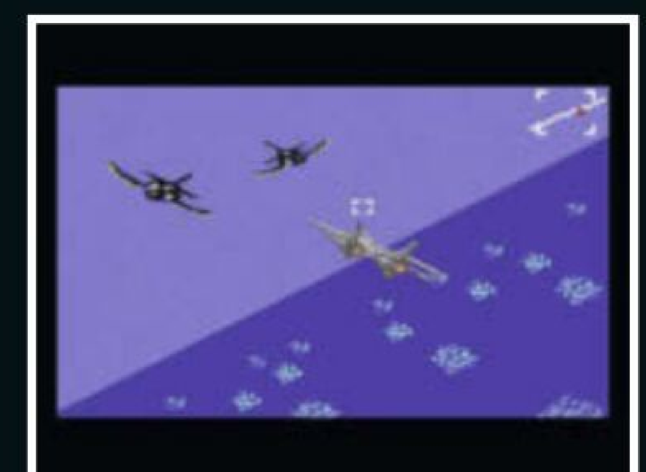
MSX

■ Ein Port der Spectrum-Version, dem allerdings deren Geschwindigkeit fehlt, was die Spectrum-Fassung gerettet hat. Meidet diese Fassung wie eine zielsuchende Rakete!



C64 (PAL)

■ Gute Musik und eine schicke Oberfläche können dieses 8-Bit-Desaster nicht retten. Diese Fassung ist so langsam und ruckelig, dass sie an Unspielbarkeit grenzt. Ein Armutszeugnis!



C64 (US)

■ Wesentlich gelungener als die PAL-Fassung, mit größerem Bildschirmausschnitt und besseren Sprites. Sie basiert auf der Version von *After Burner* für das Master System.



» [Master System] In diesem exklusiven Minispiel müsst ihr euch mit einem Tankflugzeug verbinden.



» [Master System] Diese Fassung bietet noch mehr Anleihen an „Top Gun".



» [Amiga] Es gab zwei Amiga-Fassungen. Hier seht ihr die bessere US-Version.



» Ryan Kaufman leitete die Entwicklung von *After Burner: Black Falcon*.



ATARI ST

■ Außen hui, innen pfui. Trotz eines breiten schwarzen Rands ist die Bildrate durchgehend instabil. Die Maussteuerung wäre gut, wenn der Eingabe-Lag nicht so unerträglich wäre.



AMIGA (PAL)

■ Obwohl diese Version vier Monate später als die ST-Fassung erschien, ist sie kaum besser. Die Bildrate ist etwas höher und es tönen besondere Sprach-Samples, aber sie bleibt ein Fehlschlag.



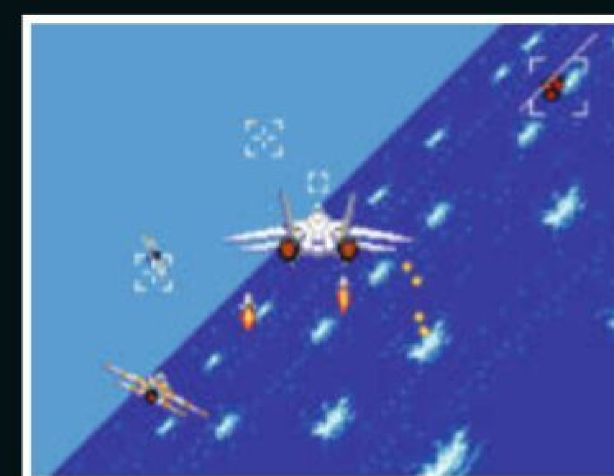
AMIGA (US)

■ Wie beim C64 ist auch hier die US-Fassung schöner und spielt sich besser – auch wenn sie recht langsam ist. Sie basiert ebenfalls auf der Master-System-Variante mit Bossen, aber ohne Schubregler.



PC

■ Das Warten auf diese späte Konvertierung hat sich nicht gelohnt. Die Grafik und die Bildrate sind in Ordnung, aber nichts Besonderes. Die schreckliche Musik klingt eher nach einem Trauermarsch.



MASTER SYSTEM

■ Das erste Spiel der Konsole auf einem 4-MB-Modul. Eine gelungene Konvertierung, die den Shoot-em-up-Stärken treu bleibt. Außerdem ist es mit Abstand die hübscheste 8-Bit-Version.



» [Mega-CD] *After Burner III* war eine Konvertierung von *Strike Fighter*, die Wechsel zwischen Cockpit- und Außensicht erlaubte.



» [GBA] Die Fassrolle ist auch auf dem GBA möglich.



» [GBA] Wegen eines Missverständnisses basiert die GBA-Version nicht auf dem verbesserten *After Burner II*, sondern auf der Urfassung.

SEITENSPRÜNGE



NES

Der Sega-Hit kam als unlizenzierte Fassung von Tengen aufs NES. Optisch nicht so originalgetreu wie die Master-System-Version, aber spielbar. Sunsoft veröffentlichte später eine hübschere Variante.



FM TOWNS

Die erste Version, die in Sachen Grafik und Sound auf Augenhöhe mit dem Automaten-Original ist. Die Sprites sind fast schon zu groß, der CD-Sound ist makellos. Läuft jedoch nur in 30 fps.



X68000

Abgesehen von den faden Rauchfahnen der Raketen und den detailärmeren Hintergründen ist diese Umsetzung ein Volltreffer – auch durch die gelungene Maussteuerung.



MEGA DRIVE

Entwickler Dempa portierte die eigene X68000-Konvertierung anschließend auf das Mega Drive und musste dabei ein paar Kompromisse eingehen. Der schlechte Ruf der Fassung ist aber unverdient.



PC ENGINE

Ähnelt der Mega-Drive-Version, doch die Gefechte wirken flüssiger und es sind alle Inhalte des Originals enthalten. Oder sogar noch mehr: Der fantastische Soundtrack enthält entfallene Stücke.



» [Arcade] *After Burner: Climax* nutzte die Lindbergh-Hardware von Sega aus.



» [PSP] *After Burner: Black Falcon* bot Koop, mehr Flieger und gleich drei Storys.

Zeit. 2010 schaffte *After Burner Climax* als Download-Titel den Sprung auf Xbox 360 und PS3. Allerdings ist der Titel 2014 aus den Stores verschwunden, Gleiches passierte später den Versionen für iOS und Android.

Der jüngste Teil der Reihe erschien 2007 exklusiv für PlayStation Portable. *After Burner – Black Falcon* stammte vom PSP-fokussierten US-Entwickler Planet Moon Studio. Lead Designer Ryan Kaufman erinnert sich, dass Sega damals alte Marken wiederbeleben wollte und *After Burner* als geeigneten Kandidaten wählte. „Wir hatten gute Kontakte zu Sega America und wir durften uns austoben, statt nur einen Port zu entwickeln", führt Kaufman aus.

In *Black Falcon* gab es erstmals einen Story-Modus. Der folgte in gleich drei pathosreichen Handlungssträngen einem Trio von Flieger-Assen, das durch Terroristen entwendete Kampfflugzeuge zurückholen musste.

Ein Story-Modus lag nahe, wie Kaufman erklärt: „Ich war zehn Jahre lang Autor und Designer für LucasArts. Ich wollte eine Geschichte, um den Spielern mehr Kontext zu geben und ein stärkeres Gefühl von Fortschritt zu erzeugen. Das gab es vorher nicht in *After Burner*." Fans des Originals wollte das Team mit 80er-Jahre-Stimmung und reichlich Action abholen. Die Entwickler waren selbst Fans von Filmen wie „Top Gun" und „Der stählerne Adler", diese Over-the-Top-Anmutung wollten sie einfangen. „Michael Bay war unser Gradmesser, wie verrückt die Action werden durfte. Unser Motto für das Spiel war ‚Geschwindigkeit, Feuerkraft und Effektgewitter'. Alles im Spiel musste eine dieser drei Anforderungen erfüllen."

Es gab laut Kaufman nur eine Herausforderung bei der Entwicklung: „Der Jet in einem Rail Shooter steuert sich ganz anders als ein normales Flugzeug in Spielen. Es gibt keine volle Bewegungsfreiheit, und so müssen sich auch die feindlichen Piloten auf unnatürliche Art bewegen, da man sonst keine Chance hat, sie zu treffen." Das Team musste sich also in die Tricks der Rail-Shooter-Mechanik einarbeiten, damit sich das Ergebnis natürlich anfühlt. „Insgesamt war und bin ich sehr zufrieden mit dem Ergebnis. *Black Falcon* bietet den simplen Spaß, den wir erzielen wollten, aber mit genügend Wiederspielwert. Ich wünschte nur, wir hätten mehr mit dem Multiplayer machen können – und dass es mehr PSP-Besitzer gegeben hätte, die auch den lokalen Koop nutzten", schließt Kaufman.

Seit *After Burner – Black Falcon* liegt die Serie brach. Lediglich Entwickler M2 konvertierte 2013 *After Burner II* sehr gelungen auf den 3DS. Physisch erschien der Titel nur in der Sammlung *Sega 3D Fukkoku Archives 3*, als Download ist er noch im eShop erhältlich. Doch so toll sich der Klassiker mit 3D-Effekt auf dem Handheld spielt, fänden wir eine Rückkehr auf die Konsolen schön. Oder noch besser in seine wahre Heimat: die Spielhalle. *



32X

■ 1995 war keine Version dichter am Original dran, nur die lediglich 30 fps trennen sie von der Perfektion. Der größte Verdienst von Rutubo Games war die Software-Emulation der Sprite-Skalierung.



SATURN

■ Auf dem Saturn erreichte Rutubo endlich 60 fps und bot damit wahrhaftige Arcade-Erfahrung für daheim (abseits der Kabinet-Features). Die Saturn-Version unterstützt obendrein etliche Analog-Controller.



DREAMCAST

■ Angesichts der exzellenten Saturn-Veröffentlichung enttäuscht die Dreamcast-Version. Sie ist schnell und originalgetreu, bietet aber keine Steuerungsoptionen – und die Musik könnte besser sein.



GAME BOY ADVANCE

■ Durch ein Missverständnis wurde in der *Sega Arcade Gallery* die Ur-Version ohne Schubregler konvertiert. Die Version ist in Ordnung, leidet aber unter der niedrigen Auflösung des Bildschirms.



3DS

■ M2 liefert keine einfache Konvertierung, sondern ein grandioses Remaster. Die Optionen und Extras stellen jeden Fan zufrieden, und das stereoskopische 3D lässt euch den Klassiker auf neue Art erleben.

GAMERS GLOBAL

» GamersGlobal hat ein Herz für Retro*

(* und User im dazu passenden Alter)

RETRO



Video

88

Elite - Kultklassiker

Rückkehr in die acht Galaxien

Das auf BBC Micro entwickelte und hierzulande auf C64 populär gewordene Weltraumspiel war in doppelter Hinsicht eine Meisterleistung: Erstens wegen seiner 3D-Grafik, zweitens durch die schiere Größe.



Retro

46

Halo - Combat Evolved: Retro-Reality-Check mit Dennis

Dennis im Retro-Fadenkreuz



Retro

184

TheA500 Mini: Videotest des Emulators

Retro-Lust oder Emu-Frust?



Retro

94

Zur richtigen Zeit
Passen alte Schätze in die Gegenwart?



Retro

23

GDC2022: Q*Bert (Classic Post Mortem)
Mit Rüssel zum Erfolg



Retro

25

GDC2022: Wolfenstein 3D und die magische Wirkung durchzechter Nächte
„Mein Leben!"



Retro

19

Spieleveteranen-Podcast #260: Zeitreise 4/2012, 2002, 1992
Lesereise in die Vergangenheit



Retro

41

Super Mario 64: Retro-Reality-Check mit Dennis auf Originalhardware
Freudensprünge vor Nostalgie?



Retro

73

Spieleveteranen #258: Happy-Hour mit Petra Wängler
Interview mit Happy-Computer-Veteranin

Anmelden und 1 Jahr Premium zum halben Preis* sichern:

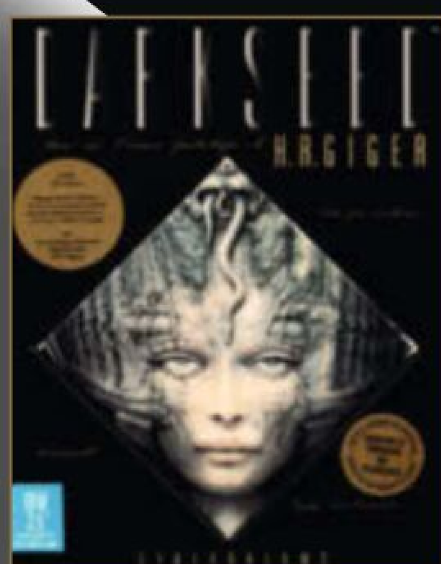
› WWW.GAMERSGLOBAL.DE/AKTION

*2,49 statt 4,99€ pro Monat



Making of

DARK



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** CYBERDREAMS
- » **ENTWICKLER:** CYBERDREAMS
- » **ERSCHIENEN:** 1992
- » **PLATTFORM:** PC, DIVERSE
- » **GENRE:** POINT-AND-CLICK-ADVENTURE

Das Spiel von Cyberdreams war bekannt für seine düstere Thematik, hohe Schwierigkeit und die Verwendung der Kunst von H.R. Giger. Michael Cranford und Joby Otero verraten auch, wie ein Roman von Stephen King dieses Spiel geprägt hat.





» **[PC] Auch Gigers Gemälde „Li II" von 1974 diente als Inspiration.**

Dark Seed ist für seinen Schwierigkeitsgrad ebenso berüchtigt wie für die lizenzierte Verwendung mehrerer Kunstwerke von H.R. Giger. In Erinnerung blieb der Titel wegen seiner dunklen Geschichte – und einer Eingangssequenz, in der dem Protagonisten die Stirn aufgerissen und ein Alien-Embryo hineingepflanzt wird.

Das 1990 gegründete Studio Cyberdreams warb namhafte Entwickler an, hatte jedoch oft Schwierigkeiten, mit diesen dann auch erfolgreiche Spiele zu schmieden. Die Titel waren häufig fehlerhaft, aber trotzdem immer faszinierend. Nirgendwo ist diese Spannung greifbarer als im Debüt *Dark Seed*.

Designer Michael Cranford, der Schöpfer der ersten beiden *Bard's Tale*-Spiele, war um 1990 ein großer Name in der jungen PC-Spielebranche. Als er sich eine Auszeit genommen hatte, um sich auf seine Promotion in Sozialethik zu konzentrieren, ließ er sich stattdessen als Designer

SEED



» [PC] Die Lichtwelt sieht dank Dithering großartig aus.

für *Dark Seed* engagieren. Zu diesem Zeitpunkt hatte es noch keine Struktur, wie er sich erinnert: „Ich wusste nur, dass es sich um Gigers Kunstwerke drehen würde und Co-Designer Mike Dawson den Protagonisten darstellen sollte."

Die Realität hinter Mikes Rolle im Spiel als verwirrter, von Außerirdischen infiltrierter Held wirkt wie ein real gewordener Insider-Gag: Mike verwendete seinen Namen als Platzhalter in einem Konzeptdokument. Er wurde schließlich digitalisiert und für das eigentliche Spiel verwendet, was dem Studio auch Geld sparte, weil es keinen Schauspieler engagieren musste.

Michael arbeitete aus der Ferne an *Dark Seed*. Das entsprach zwar seinen damaligen Lebensverhältnissen, war aber auch eine Herausforderung. „Ich saß nur mit Millimeterpapier an meinem Küchentisch, schrieb Inhalte und fertigte Skizzen an", sagt er. „Ich hatte eine Gruppe von Kumpels, von der ich mir immer wieder Feedback holte."

An seinem Küchentisch entwarf Michael die Spielstruktur, die aus zwei gespiegelten Welten besteht: einer Lichtwelt, die in der verschlafenen Stadt Woodland Hills spielt, und einer Dunkelwelt, in der Gigers Kunst ins Spiel kam – eine kalte Düsternis, wo Fleisch und Metall eine symbiotische Beziehung haben, wo riesige Türme über öden Traumlandschaften aufragen und wo feindselige Außerirdische ohne Rücksicht auf die Menschheit das Land besetzen.

Michael war kein großer Horrorfan. Trotzdem verstand er es, dem Spieler Angst zu machen. „Kurz bevor ich mit *Dark Seed* anfing, hatte ich Stephen Kings Buch ‚Das Monstrum' gelesen. Diesen Einfluss findet man definitiv im Spiel wieder", verrät er. Kings Buch handelt von einem außerirdischen Schiff, das in den Wäldern in der Nähe einer kleinen Stadt vergraben ist und das beginnt, die lokale Bevölkerung telepathisch zu kontrollieren. In *Dark Seed* übernehmen die außerirdischen „Ancients" die Kontrolle über die Polizei der Stadt, um Mike daran zu hindern, ihre Energie- ▶



ERSTE HILFE

Hinweise zum Start.

Dark Seed ist ein obskures und obendrein fehlerhaftes Spiel. Manche Ereignisse, die die Geschichte vorantreiben, werden nicht ausgelöst, und man kann sich schnell in Sackgassen manövrieren. Hier sind einige Hinweise.

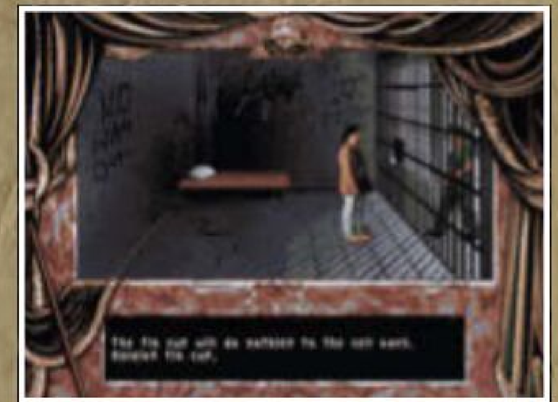
WAFFENSCHEU

Nehmt bloß nicht die Waffe auf der Polizeiwache, bevor ihr verhaftet werdet. Wer es trotzdem macht, kann eine böse Überraschung erleben …



WECHSEL-ZEIT

Es ist möglich, Gegenstände in einer Welt zu verstauen und sie dann in der anderen aufzuheben. Das ist sehr nützlich, wenn ihr euch in einer Polizeizelle wiederfinden solltet …



SCHAUT GENAU HIN!

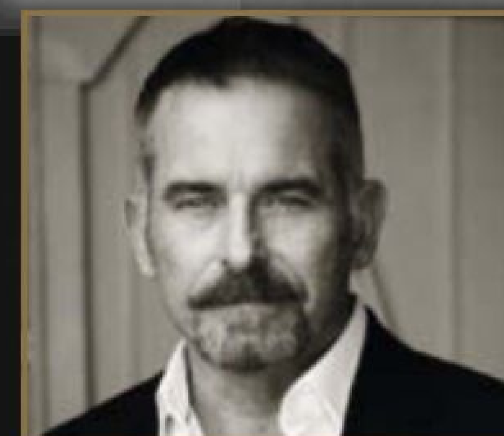
Objekte verschwinden oft im gleichfarbigen Hintergrund, vor allem ein besonders wichtiges, das in der Bibliothek frühzeitig ergriffen werden sollte.



FÜR IMMER FREUNDE

Der Laden verkauft Sardinen, Sojasauce und Scotch. Womit davon könnte man Freunde in einer Stadt finden, die überwiegend von einsamen Männern bevölkert ist?

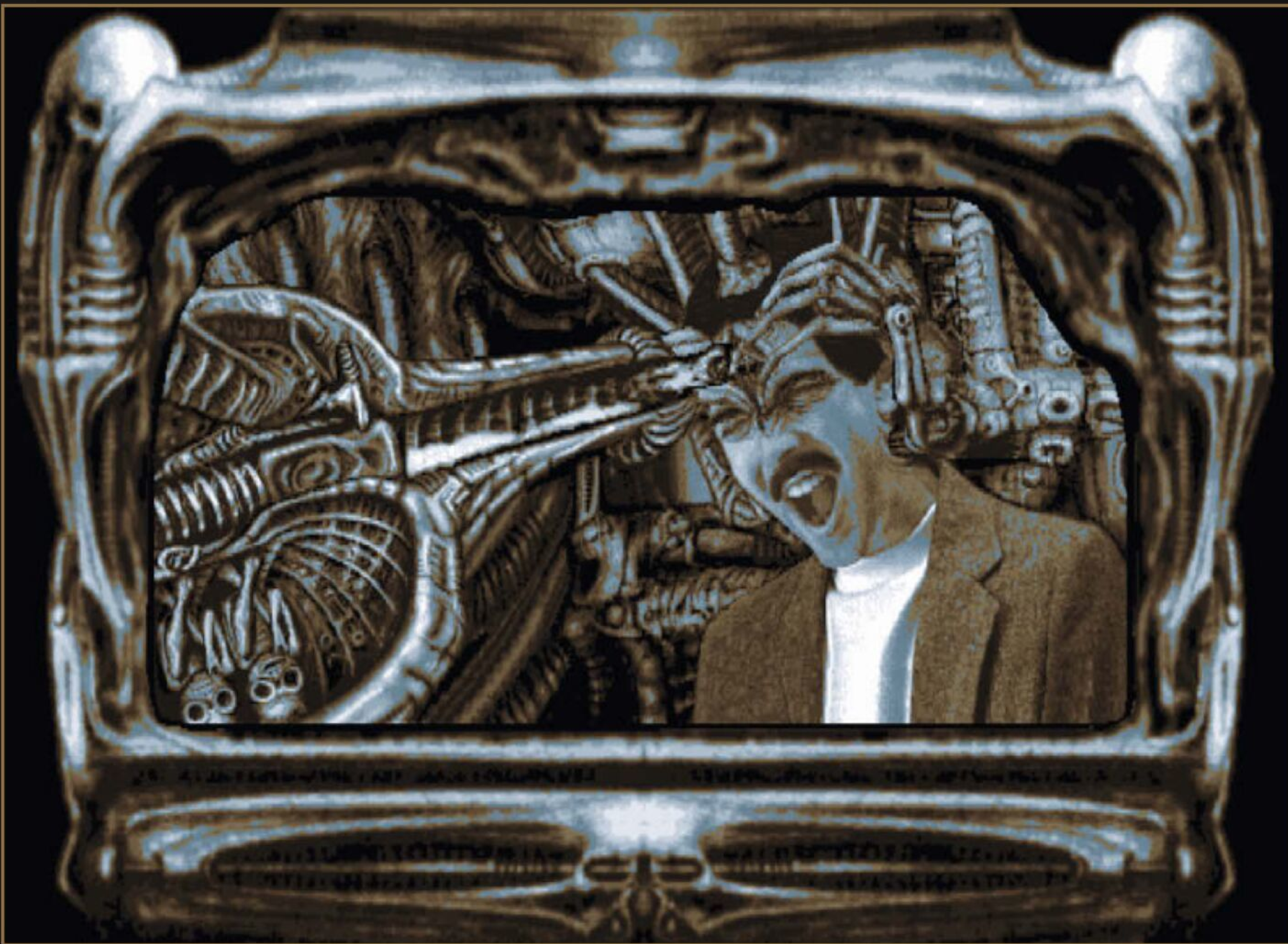




» Michael Cranford, Videospieldesigner und Programmierer.



» Joby Otero war später bei Neversoft und Shiny Entertainment.





» [PC] HR Giger bestand auf einer höheren Auflösung, die auf Kosten der Farbzahl ging.



»Ich wusste nur, dass es sich um Gigers Kunstwerke und Co-Designer Mike Dawson drehen würde.«
Michael Cranford

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CYBERRACE
SYSTEM: PC
JAHR: 1993

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM (IM BILD)
SYSTEM: PC, MAC
JAHR: 1995

DARK SEED II
SYSTEM: PC, DIVERSE
JAHR: 1995

quelle zu zerstören. Sowohl das Buch als auch das Spiel enden damit, dass das feindliche Raumschiff gezwungen wird, in den Weltraum zurückzukehren. Michael hatte auch die Idee für Echtzeiträtsel. Er wurde von dem Infocom-Textadventure *Deadline* aus den 1980ern inspiriert, das ein (in Spielzügen gerechnetes) Zeitlimit vorgab, um einen Mord aufzuklären. 1990 baute er einige zeitbasierte Rätsel in *Centauri Alliance* ein. Mit *Dark Seed* wollte er jedoch noch weiter gehen: Er wollte das ganze Spiel in ein einziges Echtzeit-Puzzle verwandeln.

„Es sollte sich anfühlen, als würde man sich einen Horrorfilm ansehen", erzählt er uns. „Du kannst den Film nicht einfach anhalten, wenn du eine Figur im Film bist. So entsteht Stress und Immersion." Die Idee kam im Team an und Programmierer Lennard Feddersen schrieb die Spiel-Engine entsprechend um.

1991 stieg Grafiker Joby Otero ein, für ihn markierte Cyberdreams den Durchbruch in der Spielebranche. Sein Kunststil war von Biomechanik und dem Psychedelischen inspiriert. „An meinem ersten Tag brachte ich einfach eine große Tüte mit Grafiken herein, die aussahen, als würde Hieronymus Bosch auf Dali und M.C. Escher treffen", erzählt er uns. „Ich war ein großer Giger-Fan, wusste aber anfangs gar nicht, dass sie an etwas arbeiten, an dem er beteiligt ist."

Das interne Cyberdreams-Team war klein, das Büro ruhig und ungewöhnlich dunkel. „Weil angeblich Grafiker gerne im Dunkeln arbeiten, damit die Pixel förmlich vom Bildschirm springen", erzählt uns Joby. „So neigt man aber dazu, zu dunkle Grafiken zu erstellen, was bei einem insgesamt eher dunklen Spiel wie *Dark Seed* besonders problematische Auswirkungen hat. Aus diesem Grund mussten wir die Grafik später noch oft anpassen."



» [PC] In *Dark Seed* trifft man dunkle und verdrehte Charaktere.

Joby begann mit der Arbeit, als das Spiel schon sechs Monate in der Entwicklung war. Sofort stand er vor einer Herausforderung: Zu einer Zeit, als die meisten VGA-Spiele 256 Farben und eine Auflösung von 320 x 200 Pixeln verwendeten, forderte Giger bei seinem einzigen großen Eingriff in die Entwicklung des Spiels, dass mit 640 x 400 Pixeln gerendert werden müsse. *Dark Seed* war eines der ersten Spiele überhaupt, die eine so hohe Auflösung verwendeten, aber dafür musste die Farbpalette auf 16 Farben zurückgefahren werden.

Das ergab Sinn für die dunkle Welt, die Giger zufolge monochromatisch war, aber es war schwieriger für die helle Welt. Das Team verwendete eine bewährte Technik namens Dithering, um den Lichtweltszenen des Spiels dennoch Abwechslung und Tiefe zu verleihen.

Die Erstellung der Dunkelwelt-Szenen, basierend auf Gigers Kunst, war eine wichtige Erfahrung für Joby. Doch es ging nicht nur darum, Gigers Werke in den Hintergrund zu klatschen. „Wir haben auch Teile von Gigers Kunstwerken, die wir für einen bestimmten Bildschirm benötigten, mit verschiedenen Tricks und *Deluxe Paint* für uns passend gemacht", sagte Joby sagt. „Dann verwendeten wir organische Formen, in die wir den Scan einfügten, um ein Objekt zu erhalten. Mehrere solche Objekte fügten wir dann zu einem Raum zusammen."

Das Ergebnis war eine faszinierende Verschmelzung von Gigers Kunst mit der Spielgrafik. Viele Dunkelwelt-Szenen wurden von Grund auf neu erstellt, wobei sie sich stark an den Giger-Stil hielten, aber nicht direkt seine Arbeit verwendeten. Andere Szenen, wie die Höhle in der Dunklen Welt und der Albtraum, den Mike am dritten Tag durchlebt, verwenden Gigers Arbeit direkter.

Der wichtigste Verbündete im Spiel ist eine fast unveränderte Version von Gigers Gemälde „Li II" von 1974. Laut Joby hat Giger in die Spielentwicklung selten eingegriffen und sich am Ende über das Ergebnis gefreut. Obwohl Joby den Schweizer nicht persönlich kennenlernte, erzählt


» [PC] Teile von Gigers Gemälde verschmelzen mit der Spielgrafik.

er eine Anekdote: „Zum Geburtstag eines Teammitglieds hat ihm Giger eine kleine Geburtstagskarte gefaxt, die er selbst gezeichnet hatte. Darauf waren Häschen und eine Geburtstagstorte, also nichts von seinen üblichen Sachen. Es hat mich einfach sehr berührt, weil er diese dunkle Seite hatte, aber auch eine kindliche."

Während die Grafikabteilung inspiriert werkelte, war das Design des eigentlichen Spiels weitaus problematischer. Michaels Struktur und das Zeitlimit blieben zwar im Spiel, aber sein Vertrag wurde nicht verlängert. „Ich denke, sie hatten am Ende einfach das Gefühl, das ohne mich zu schaffen. Beim Feintuning des Spiels war ich nicht mehr da."



Etliche Designsünden plagen *Dark Seed*: Interaktive Objekte verschmelzen mit der Hintergrundgrafik, etwa eine winzige 11-Pixel-Haarnadel oder eine Uhr mit genau derselben Farbe wie der Boden. Einige interessante Mechaniken – wie die Möglichkeit, bestimmte Gegenstände in einer Welt zu verstauen und in einer anderen aufzuheben – werden dem Spieler nicht erläutert. Dazu gibt es mehrere Sackgassen. Michael bedauert, dass er nicht die Chance bekommen hat, das von ihm entworfene Spiel fertigzustellen. „Ich hätte viele dieser Fehler vermieden", sagt er.

Er fährt fort: „Scheitern im Spiel sollte immer eine Lernerfahrung sein. Ich hätte Hinweise eingefügt – vielleicht eine Traumsequenz oder so etwas." Michael findet eine passende Analogie für seine Unzufriedenheit mit dem Entwicklungsprozess: „Es war, als schaue man durch einen Spiegel in eine andere Welt, und alles und jeder war ein bisschen daneben."

Jobys Rolle nahm eine unerwartete Wendung, als das Spiel in Produktion ging: „Die Verpackungsboxen wurden flach geliefert, also mussten wir sie auspacken, entfalten und die Datenträger selbst verpacken", lacht er über seine Hilfsarbeiter-Tätigkeit gegen Ende.

Aber damit nicht genug: „Wir nahmen auch Kundendienstanrufe entgegen. Irgendwann kaufte eine Großmutter das Spiel für ihren Enkel und beschwerte sich am Telefon: „Ich stecke während der Installation fest. Da steht ‚Disk 2 einlegen'. Es stellte sich heraus, dass sie die Diskette 1 nicht herausgenommen hatte."

Trotz all seiner Mängel war das Spiel ein finanzieller Erfolg. Obwohl Joby nie direkt mit Giger zusammenarbeiten konnte, erlebte er durch das Modifizieren und Einbauen von dessen Vorlagen eine enge künstlerische Verbindung mit einem seiner Idole.

„Zu versuchen, Dinge zu schaffen, die Giger gut finden würde, war einfach gigantisch", schließt er. „Ich hätte mir bei meinem ersten Spieleprojekt nicht mehr erhoffen können." *

DUNKLES VERMÄCHTNIS

Wir stellen die Konvertierungen vor.

Für ein Point-and-click-Spiel am PC ungewöhnlich: *Dark Seed* wurde auf Amiga, CD32 und 1994, mehr als zwei Jahre später, sogar auf die neuen Konsolen von Sega und Sony portiert. Die Amiga-Version hatte einen besseren Soundtrack als die PC-Version, wenn auch ohne Sprachausgabe, während die Amiga-CD32-Version Sprachausgabe und mehr Musik bot.

Die PlayStation- und Saturn-Versionen kamen nur in Japan heraus, wobei Erstere den hochwertigsten Sound von allen Fassungen bot. Interessanterweise hatten beide Konsolen-Ports eine niedrigere Auflösung als das PC-Original und wichen damit von Gigers Forderung ab, das Spiel hochauflösend darzustellen.

Optisch war *Dark Seed* ein fortgeschrittenes Spiel. Vom chinesischen Studio Mars Production (am ehesten bekannt für die illegale Portierung von *Pokémon Gold* auf das NES im Jahr 1999) stammt eine stark abgespeckte Version des Spiels für NES. Das nicht lizenzierte Spiel wurde akustisch von einer 15-Sekunden-Schleife von Carl Czernys Op. 821 Nr. 61 (dessen Musik auch in *Pokémon Gold* verwendet wurde) untermalt. Eine braune Farbpalette und vereinfachte Amiga-Grafiken erschreckten das Auge. Ein nach objektiven Maßstäben schreckliches Spiel. Das einzig Positive: Die spärliche Grafik macht wichtige Objekte besser sichtbar als im Original.

Natürlich passte das goldene Zeitalter von Digitalisierung und FMV Mitte der 90er zu *Dark Seed*. In der Fortsetzung *Dark Seed II* kehrt Mike Dawson in seine Heimatstadt Crowley, Texas, zurück, nachdem dort seine Jugendliebe ermordet wurde. Das Spiel ist größer und bietet noch mehr Giger-Elemente, der nicht nur seine vorhandene Kunst zur Verfügung stellte, sondern auch eigens erstellte Kreationen.


» *Dark Seed II* behielt den Stil des Vorgängers bei.

MAKING OF

GARGOYLES

STELLT EUCH FOLGENDES VOR: DISNEY ENTWICKELT EIN SPIEL ZU EINER EIGENEN MARKE – UND WILL PLÖTZLICH NICHT MEHR DAMIT IN VERBINDUNG GEBRACHT WERDEN. RETRO GAMER BELEUCHTET DIE GESCHICHTE EINES UNGEWÖHNLICHEN PROJEKTS.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** BUENA VISTA INTERACTIVE, SEGA
- » **ENTWICKLER:** DISNEY INTERACTIVE
- » **ERSCHIENEN:** 1995
- » **PLATTFORM:** MEGA DRIVE
- » **GENRE:** HÜPFSPIEL

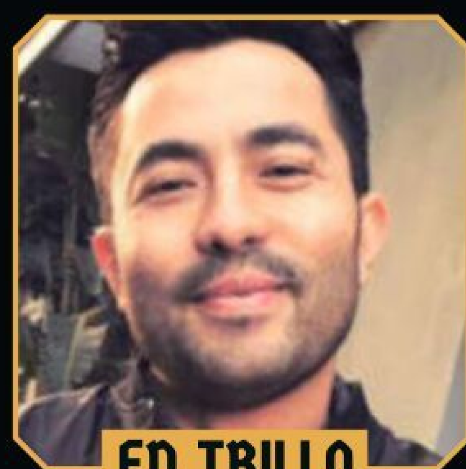

PATRICK GILMORE
LEITENDER PRODUZENT


JOEL GOODSELL
HAUPT-LEVELDESIGNER


THOM ANG
HAUPTGRAFIKER


CHRIS SHRIGLEY
PROGRAMMIERER


PATRICK COLLINS
TONTECHNIKER UND SOUNDDESIGNER


ED TRILLO
3D-GRAFIKER UND 3D-ANIMATOR

Als bei Disney 1994 eine Zeichentrickserie über geflügelte Wächter namens Gargoyles (Wasserspeier) entstand, war eine Spieleumsetzung sonnenklar, zumal der Konzern gerade erst das Disney Interactive Studio (DI) gegründet hatte. „Wir erfuhren oft von geplanten Projekten, lange bevor sie öffentlich angekündigt wurden", erinnert sich der leitende Produzent Patrick Gilmore.

Bei einem Treffen mit Führungskräften aus der TV-Abteilung, in dem es eigentlich um *Darkwing Duck* ging, bekam Gilmore eine sehr frühe Version von *Gargoyles* zu sehen. „Das sah nach einem guten Spielestoff aus, weil es Jump-and-run, Kampf und – zumindest eingeschränkt – Fliegen kombinierte." Und so entwickelte DI das Spiel für Sega Genesis, wie das Mega Drive in den USA hieß. Auch eine Portierung für SNES war geplant. Beide Versionen sollten gleichzeitig mit der Videokassetten-Veröffentlichung der Serie im Oktober 1995 in die Läden kommen.

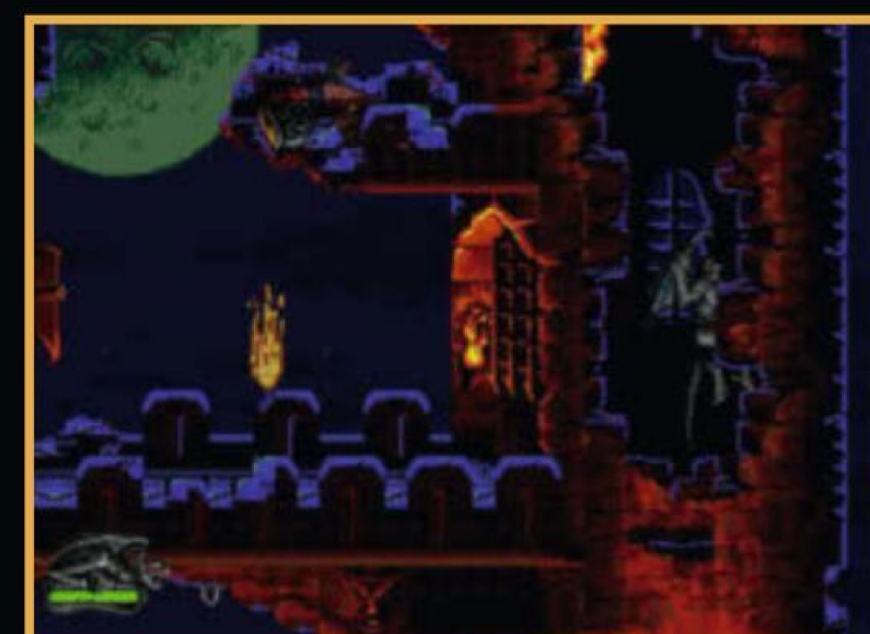
Die TV-Serie war ein gewagtes Projekt für Disney. Sie richtete sich an ein reiferes Publikum als die üblichen Verdächtigen aus dem Nachmittagsprogramm. Das Spiel ging sogar noch einen Schritt weiter, denn bei TV-Umsetzungen gab es nicht dieselben engen Vorgaben wie bei Filmen. „Das Team wollte das kreative Potenzial der Serie noch erweitern und ihr einen eigenen Realismus hinzufügen", verrät Gilmore. Es sollte der Eindruck erweckt werden, dass Serie und Spiel vom selben „echten" Ausgangsmaterial inspiriert wurden.

Dass sich die beiden Produkte voneinander unterschieden, lag aber auch daran, dass die Serie zum Zeitpunkt der Entwicklung noch gar nicht im Fernsehen lief. „Wir mussten die Ästhetik des Spiels entwickeln, ohne dass wir ihren Stil und ihre Charaktere wirklich kannten", erklärt Haupt-Leveldesigner Joel Goodsell. Lediglich die Konzepte für die Figuren und den Zeichenstil lagen vor, sowie die Drehbücher für die ersten sechs Episoden. „Wir hatten im ersten Jahr der Entwicklung nichts anderes. Die Folgen haben wir erst gesehen, als sie im Fernsehen liefen. Also mussten wir größtenteils raten."

Natürlich gab es trotzdem Parallelen zur Serienhandlung. Das Spiel konzentriert sich auf Goliath, das Oberhaupt des Gargoyle-Clans. Die Geschichte beginnt im mittelalterlichen Schottland. Nach einem tausendjährigen Schlaf findet sich Goliath im modernen New York wieder. Disney Interactive entwickelt eine Geschichte rund um das Auge von Odin, ein Wikinger-Artefakt, das Menschen und Roboter in Monster verwandelt. Diese Idee gefiel auch der Fernsehabteilung, wie der leitende Grafiker Thom Ang berichtet: „Sie waren an unserem MacGuffin interessiert und schrieben eine eigene Geschichte auf der Grundlage des Artefakts. Aber ich glaube, sie haben meinen Entwurf nicht verstanden. Odins Raben, Hugin und Munin, waren seine Augen und Ohren in der Welt. Sie umkreisen den Edelstein, sodass eine perfekte Augenform entsteht."

Viele Hauptfiguren der Serie werden im Spiel nicht einmal erwähnt. Das lag am fehlenden Material. „Wir wussten nicht, wie wichtig Elisa, Brooklyn, Broadway und Lexington für Goliath sein würden", erklärt Goodsell. Deshalb stand Goliath im Fokus der Geschichte. „Hätten wir mehr Zeit und mehr Speicherplatz gehabt, hätte ich Elisa als Mentorin eingebaut – vielleicht sogar als NPC-Partnerin in einer Mission, die drei Gargoyles als Power-up-Attacke einsetzt. ▶


» [Genesis] Die Schauplätze sahen atemberaubend aus, bestanden aber nur aus Kacheln.


» [Genesis] Irgendwie schaffte es *Gargoyles* nach Brasilien.

» WÄHREND DER AUFNAHMEN FAND IN MEINEM BÜRO EIN MARKETING-MEETING STATT UND ALLE FLIPPTEN AUS, ALS SIE EINE FRAU SO SCHREIEN HÖRTEN. «

PATRICK GILMORE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MAUI MALLARD (IM BILD)
SYSTEM: MEGA DRIVE, DIVERSE
JAHR: 1995

MICKEY MANIA
SYSTEM: MEGA DRIVE, DIVERSE
JAHR: 1994

DISNEY'S TARZAN
SYSTEM: PLAYSTATION, DIVERSE
JAHR: 1999

LICHT UND FINSTERNIS

Goliaths flügellose 16-Bit-Verwandten.

BATMAN

BATMAN RETURNS (MEGA DRIVE)

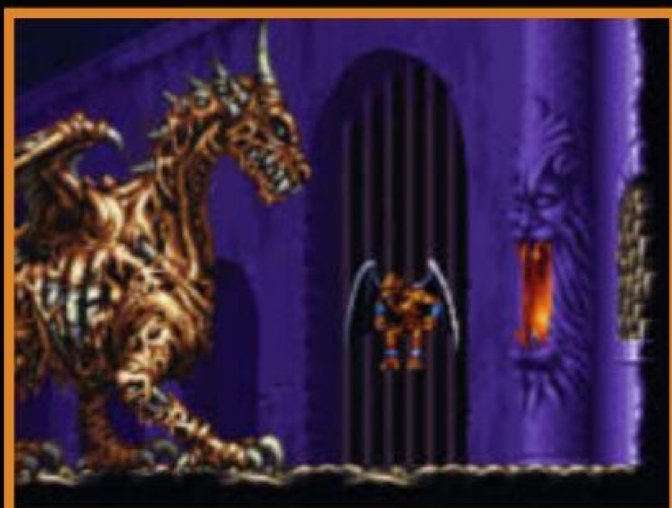
■ Der beliebteste Comic-Held der 90er und der Gothic-Stil dienten als Vorlage für das *Gargoyles*-Spiel. Batman nutzt ebenfalls sein Cape, um weiter zu springen.



FIREBRAND

DEMON'S CREST (SNES)

■ In Teil drei der *Gargoyle's Quest*-Trilogie spielt ein Dämon namens Firebrand die Hauptrolle. Er kann trotz Flügeln nicht frei fliegen, dafür aber in der Luft schweben.



NIGHTCRAWLER

X-MEN 2: CLONE WARS (MEGA DRIVE)

■ Kurt „Nightcrawler" Wagner hat keine Flügel, dafür aber einen spitzen Schwanz. Er kann sich teleportieren und mit großer Gewandtheit an Wänden und Decken hochklettern.



»DER HÖCHSTE SCHWIERIGKEITSGRAD WAR WIRKLICH EPISCH. AUCH BEI DI HAT IHN LANGE ZEIT NIEMAND GESCHAFFT.«

JOEL GOODSELL

▶ Ich hätte auch Xanatos und Demona zentralere Rollen gegeben."

Doch auch Schauplätze der Serie schafften es nicht in Spiel. Das Museum, das Wasserkraftwerk und das Schloss auf Xanatos' Wolkenkratzer mit dem darunterliegenden Atrium wurden gestrichen. Die Bossgegner wurden umgestaltet oder komplett verändert. „Ursprünglich war eine Karte mit einer Belagerungsramme als Endgegner für das Schloss vorgesehen, aber das funktionierte nicht – also haben wir den Hexenmeister-Boss ersonnen", erinnert sich Goodsell.

Nicht zuletzt ist das Spiel viel düsterer geworden ist als die Serie – und schon die war weit von üblicher Disney-Fröhlichkeit entfernt. „Die Serie hatte eine härtere Gangart", bestätigt uns Programmierer Chris Shrigley. Die Projektentwickler bei Disney Interactive aber strebten ein Spiel an, das kaum noch an Disney erinnerte.

» [Genesis] Thor 3000 ist einer der furchterregendsten Gegner.



„Es sollte mehr den Spielen ähneln, die uns Spaß machten", sagt Chris.

Großen Einfluss auf die Atmosphäre des Spiels hatte der Dunkle Ritter. „Ich war im Team der Gruftis, ein launischer Schwarzmaler mit einer Vorliebe für Graphic Novels und Batman-Comics", beschreibt sich Ang selbstironisch. Neben Frank Millers „Dark Knight Returns" wurde Ang auch von düsteren Comics wie Mike Mignolas „Hellboy" und David Mazzucchellis Grafiken zu „Batman: Year One" inspiriert. „Wir kannten die Serie ja nicht, also habe ich mein eigenes Ding gemacht. Ich war jung, frech und arrogant, und ich wollte mir einen Namen machen."

Für Disney-Verhältnisse war das Spiel ziemlich brutal. Menschen wurden getötet, Walküren schrien infernalisch, wenn sie besiegt wurden. „Der Walkürenschrei kam von Ann-Bettina Colace, einer unser Grafikerinnen", erinnert sich Sounddesigner und Toningenieur Patrick Collins. „Während der Aufnahmen fand in meinem Büro ein Marketing-Meeting statt – alle flippten aus, als sie plötzlich eine Frau so schreien hörten."

Anders als in vielen Spielen oder Zeichentrickserien lösen sich Getötete nicht in einer Rauchwolke oder Ähnlichem auf, vielmehr blieben sie auf dem Boden liegen. „Wenn Feinde verschwinden, sind sie auf jeden Fall tot, wodurch ein Spiel gewalttätiger wirkt", widerspricht uns Gilmore. Blieben sie aber auf dem Bildschirm liegen, hätte man das Gefühl, sie seien bloß ausgeknockt und könnten jederzeit wieder



» [Genesis] Die Flammenstrahler können uns böse überraschen.



» [Genesis] Mit einem Flügelschlag kann Goliath einen Sprung verlängern.



» [Genesis] Diese wolfsähnlichen Roboter stellen ein lösbares Problem dar.

zurückkehren. Allerdings: Goliaths Fähigkeit, besiegte Gegner aus einer Höhe von mehreren Dutzend Metern zu schleudern, zeigte dann doch, welches Schicksal unsere Gegner erwartet.

Natürlich entbehrt es nicht einer gewissen Ironie, dass das Spiel, das von Disney selbst entwickelt wurde, sich derart weit von Disney-Standards entfernte. „Ich glaube, wir sind mit vielem durchgekommen, weil die Leute, die die Sachen abgesegnet haben, sie nicht verstanden haben", vermutet Shrigley. „*Gargoyles* hat die Disney-Grenzen verschoben, es ist ein düsteres, gewalttätiges Spiel."

Gargoyles war aber auch ein ziemlich schweres Spiel. Zwar gab es ein einfaches Speichersystem in den Levels. Dennoch sahen nur wenige Spieler den Abspann. „Der höchste Schwierigkeitsgrad war wirklich episch. Auch bei uns im Team hat ihn lange Zeit niemand geschafft", erinnert sich Goodsell. „Einer von uns musste das Spiel im Hard-Mode durchspielen und einen Videobeweis davon liefern, vorher wollten wir den Schwierigkeitsgrad nicht bei Sega vorlegen."

Besonders der letzte Level in der Schmiede war eine große Herausforderung. „Ich habe ihn selbst nur ein paar Mal geschafft", bekennt Shrigley. Anders die Spieletester in der Qualitätssicherung: „Das waren alles Hardcore-Gamer, und sie schienen es zu mögen." Als Programmierer bekomme man ohnehin einen Tunnelblick, wenn man über Monate hinweg jeden Tag das Gleiche sehe.

Eigentlich sollten alle Levels zwei Karten und einen Boss enthalten. Außer bei der U-Bahn wurden es dann drei Karten pro Level. „Der Schmiede fügten wir erst spät weitere Karten hinzu, denn die Inspiration kam uns erst während einer durchgemachten Nacht mit viel Kaffee. Wir waren 25-jährige Irre", scherzt Goodsell. Für Ang ist die Schmiede der Lieblingsschauplatz, weshalb er es für angemessen hält, dass der Spieler sich dort eine Ewigkeit aufhält.

Ohne Zweifel erhaben sind die handgezeichneten Animationen von *Gargoyles*. Dafür verantwortlich waren neben eigenen Grafikern zwei externe Studios: Creative Capers und Renegade Animation. Die 3D-Modelle wurden komplett intern erstellt. „Dabei war die 3D-Animation damals noch in der Enwicklungsphase", weiß 3D-Künstler Ed Trillo. „Alles wurde mit Alias und 3D Studio gemacht. Ich kenne nicht viele andere Unternehmen, die 1994 ähnliche Techniken für ihre SNES- und Genesis-Spiele einsetzten, daher würde es mich nicht wundern, wenn wir zu den ersten gehörten. Wo ich mir aber zu 99 Prozent sicher bin: Wir waren die Ersten, die Silicon-Graphics-Maschinen und Alias zum Rendern von Sprites für 16-Bit-Konsolen verwendeten!" ▶

THOMS HAMMER

Thom Ang erzählt uns, was ihn bei der Gestaltung der Wikinger inspirierte.

■ „Das meiste Wissen über die Wikinger stammt aus dem Marvel-Comic ‚Thor', insbesondere aus den Heften, die Walt Simonson als Autor und Zeichner gestaltet hat", erzählt Ang. „Ich hatte die Gelegenheit, Simonson zu treffen. Ich erzählte ihm, woran ich arbeitete, und fragte ihn, was ihn zu seinen ‚Thor'-Geschichten inspiriert und welche Nachforschungen er über die Wikinger angestellt hatte. Er ging in sein Studio und holte ein Buch aus seiner Bibliothek, das er mir gab. Er sagte, alles, was er über die Wikinger wisse, stamme aus diesem Buch." Ärgerlich für Ang: „Ich habe vor Kurzem in meiner Garage mehrere Kisten nach dem Buch durchsucht. Ohne Erfolg. Und den genauen Buchtitel weiß ich auch nicht mehr."



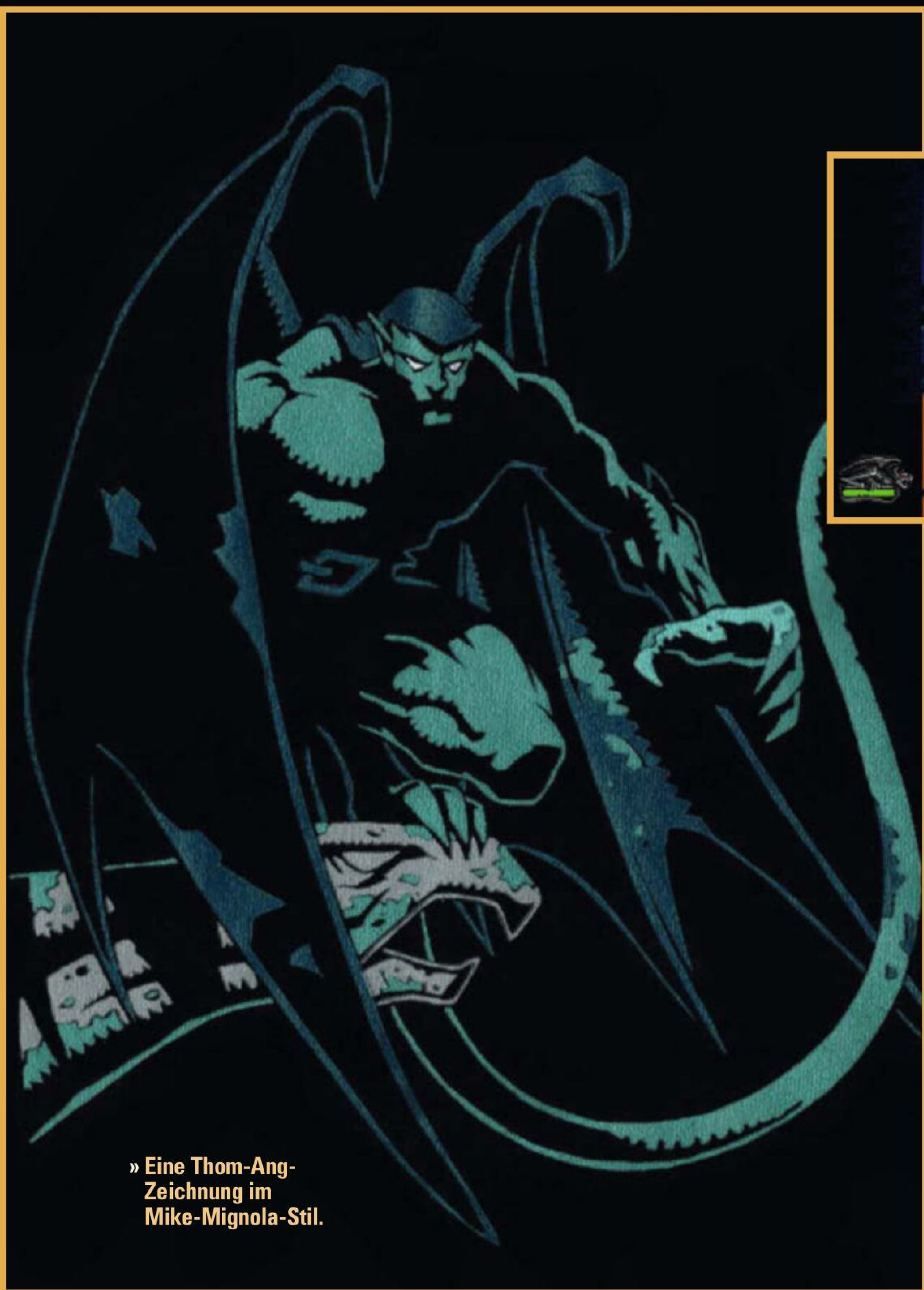


» Großes Foto: Design des entfallenen Museums.
Oben: Die Ramme war als Endboss gedacht.

▶ *Gargoyles* verblüffte auch durch andere technische Aspekte. Im Gegensatz zu vielen Neulingen im Team konnte Shrigley bereits auf eine Karriere in der Spielindustrie zurückblicken: „*Gargoyles* war so ziemlich das letzte Spiel, das ich für Genesis gemacht habe, und es enthielt all das, was ich bei früheren Projekten gelernt hatte. Es gab einige coole Effekte mit verschiedenen Spielbereichen und Scrolling." Als Beispiel nennt er den Aufzug, der sich durch Hardware-Scrolling ein wenig drehte, oder das Parallax-Scrolling der U-Bahn mit ihrer Pseudo-3D-Decke. „Letzteres habe ich Mark Lorenzen gezeigt, als er zu Besuch im Büro war, und der Mann, der *Vectorman* erfunden hat, war begeistert davon."

Das *Gargoyles*-Team stieß aber auch an die Grenzen der Sega-Konsole, was zu Bugs führte. Doch selbst die machte man sich zunutze. „Ich wollte, dass eine lächerlich hohe Zahl von Schrapnellen aufgewirbelt wird, wenn am Ende des dritten Levels der Aufzug abstürzt. Die Tester stellten fest, dass das Spiel dabei langsamer wurde. Wir erklärten, das sei ein Zeitlupen-Feature, um die Dramatik zu steigern", schmunzelt Goodsell.

Doch als das Projekt auf den Release zuging, wurde von der Marketingabteilung des Mutterkonzern eine beispiellose Entscheidung getroffen. Weil ihr *Gargoyles* zu düster war, mussten alle Disney-Referenzen entfernt werden. Publisher wurde deshalb Buena Vista Interactive, eine Tochtergesellschaft von Disney.

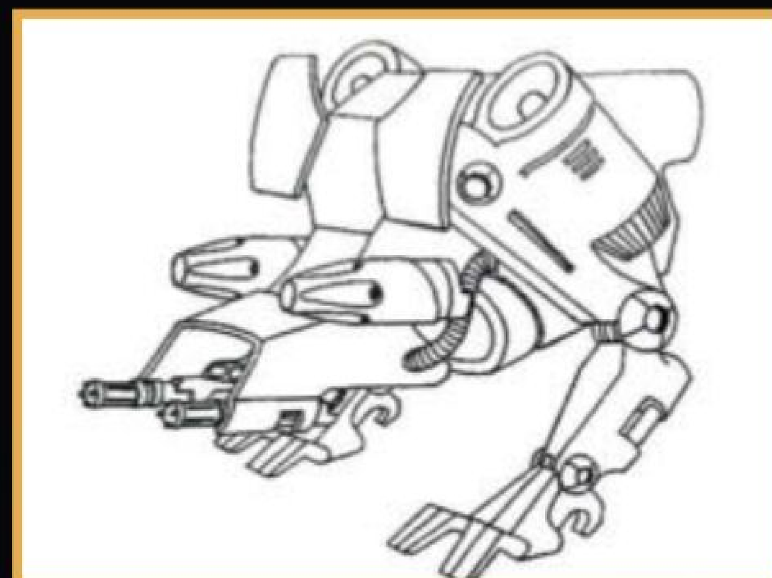


» Eine Thom-Ang-Zeichnung im Mike-Mignola-Stil.



» [Genesis] Diese Roboter bereiten dank ihrer präzisen KI maximalen Ärger.





» Der obere Roboter wurde nach Grafiker Ed Trillo Trillobot genannt.



»ICH GLAUBE, WIR SIND MIT VIELEM DURCHGEKOMMEN, WEIL DIE LEUTE, DIE DIE SACHEN ABGESEGNET HABEN, SIE NICHT VERSTANDEN HABEN.«

CHRIS SHRIGLEY

Im November 1995 erschien *Gargoyles* in den USA für Genesis. In den Zeitungsanzeigen wurde auch noch eine SNES-Version versprochen. Doch darauf warten wir bis heute vergeblich. „Die unterschiedlichen technischen und künstlerischen Anforderungen und Möglichkeiten von Genesis und SNES erforderten im Lauf der Zeit eine stärkere Trennung der beiden Versionen“, erklärt Goodsell. Disney Interactive stellte deshalb einen weiteren Designer ein, der sich auf die SNES-Version konzentrieren sollte. „Die SNES-Fassung geriet aber immer mehr ins Hintertreffen, was zu persönlichen Konflikten führte. Weil selbst die Genesis-Version eine Gratwanderung bedeutete, mussten wir uns irgendwann auf eine Konsole konzentrieren.“

Obwohl die amerikanische Spielepresse voll des Lobes war und *Gargoyles* ja auf europäischer Mythologie beruht, gab es keine Veröffentlichung in Europa. Warum das so war, kann Patrick Gilmore nur vermuten. „Ich bin mir nicht sicher, ob die Fernsehserie bereits in anderen Ländern ausgestrahlt wurde. Es ist also gut möglich, dass sie außerhalb der USA unbekannt war, was die Suche nach einem Publisher außerhalb der USA erschwerte.“

Das Spiel *Gargoyles* blieb hinter den finanziellen Erwartungen zurück. Disney Interactive entwickelte nach diesem Release kein weiteres Konsolenspiel mehr und war später nur noch als Publisher tätig. Für die Entwickler bedeutete *Gargoyles* aber mehr. „Wir waren sehr jung, für fast alle war es das erste Spiel“, fasst es Goodsell zusammen. Die beruflichen Wege trennten sich danach zwar rasch, manchmal kreuzten sie sich jedoch wieder. Und die meisten der damaligen Entwickler sind auch nach mehr als 25 Jahren noch miteinander befreundet. *

TANZ DER KUGELN

Die wahre Geschichte eines ungewöhnlichen Widmungsbildschirms.

■ Tief im Code von *Gargoyles* ist ein hypnotisierender Tanz der Kugeln versteckt. Über den Dankesworten des Programmierers und von Techno-Musik begleitet kann der Spieler die Form und die Drehung der Figuren und den Abstand zwischen den Kugeln verändern. „Ich hatte Vektorkugeln und Ähnliches geplant“, sagt Chris Shrigley. Sie waren im Code vorhanden und funktionierten. „Sie haben es aber nie ins Spiel geschafft.“

„Chris und ich waren beide Fans von Techno-Musik, und er fragte mich, ob ich etwas im Techno-Stil für ihn komponieren könnte“, erinnert sich Patrick Collins. „Es ist meine Stimme, die ‚Sega!‘ schreit, wenn der Bildschirm mit dem 3D-Ball auftaucht – so wie es auch in den Sega-Werbespots vorkam. Ich dachte, es wäre witzig, wenn das beim ersten Spielstart passiert. Aber den Verantwortlichen gefiel das nicht. Doch Chris fügte es dem Geheimbildschirm hinzu.“



Iron Soldier

3D-CODE WIE KRUPPSTAHL



» **PUBLISHER:** ATARI
» **ERSCHIENEN:** 1994
» **HARDWARE:** ATARI JAGUAR

Von Winnie Forster



Denkt man an die 3D-Urzeit zurück, an die Jahre vor PlayStation, 3dfx und Co., sieht man Jets, F1-Autos, TIE-Fighter und Panzer, flache Schlachtfelder und simple Landschaften. Eine Ausnahme, ebenso selten wie spektakulär, sind Games, die komplexere Welten und Wesen simulieren: Am Anfang taktischer Echzeit-Action in offener 3D-Umgebung steht ein spätes Atari-Original, made in Germany und nicht zuletzt deshalb völlig unterschätzt.

Wir erinnern uns, dass Vektor- und Polygon-Grafik bis 1995 nicht der übliche Look von Spielen war, sondern die Ausnahme. Ein paar Flug-, Militär- und PS-Simulationen bewegten schmucklose, geometrische Vehikel in abstrakten, ziemlicher leeren Landschaften. Für mehr reicht die Render-Power von 16-Bit-Computern und -Konsolen nicht.

Zu den ersten Games, die komplexere 3D-Animation versuchten, zählten Umsetzungen einer SF-Spielzeugsorte, die in den 80er Jahren Mode wird und in den 90ern boomt: bemannte, ferngesteuerte oder autonome Riesenroboter namens Battlemechs, Zoids oder Transformers. Die gibt es damals für meinen Geschmack viel zu wenig auf Konsole, eigentlich gar nicht – weil Activisions famose *MechWarrior*-Schlachten nur auf PC liefen. So stampfte Ataris *Iron Soldier* 1994 als Joypad-Überraschung und 3D-Offenbarung los – leider nur auf der Bankrott-Konsole Jaguar. Hätte ich damals nicht in der *Man!ac*-Redaktion quasi gelebt, wäre *Iron Soldier* an mir vorbeigestapft.

Die Schlacht turmhoher Stahlhünen inszeniert das Jaguar-Modul in vier mal vier Missionen, beispielsweise Konvoi eskortieren, Waffenfabrik knacken, feindlichen Ober-Mech vernichten. Ich kämpfe nicht in linearen Levels, sondern in begehbaren 3D-Schlachtfeldern und Städten. Der große Aktionsradius macht die Steuerung komplexer als die anderer Action-Spiele: Ich kann beschleunigen und bremsen, den Mech-Torso und -Kopf in alle Richtungen drehen und lasse die restlichen Finger über mehrere Waffenknöpfe tanzen.

Weil nur der Hintergrund eine Bitmap und alles andere berechnet ist, werden Gebäudezerstörung und Karosserieschäden realistisch simuliert. Kein Polygon bleibt auf dem anderen, wie Bauklötze purzeln die Wolkenkratzer, Häuser und Panzer, wenn ich sie mit Artillerie, Faust und Eisenstiefel plätte. Man bedenke, dass dieses Spiel noch vor *Ridge Racer* und *Virtua Fighter* auf Konsole kommt: Als 3D-Experimentierfeld ist *Iron Soldier* zukunftsweisend, und auch als KI-Spielplatz – Hubschrauber und feindliche Mechs überraschen mit fiesen Manövern, verfolgen und bekämpfen mich mit Einzelsalven, Dauerfeuer, Bombenteppich und Raketen.

Dass alles – der Jaguar-Hardware geschuldet – recht langsam und zäh läuft, wirkt auf mich nicht wie ein Nachteil, sondern Genre-gerecht: Mech-Kämpfe sind kein Hektikgeflitze, sondern eher wie Seeschlachten, also behäbig und majestätisch zugleich. Zwischen den Missionen bastelt man am Eisensoldaten, schraubt ihm eine Kettensäge an die Hand, montiert Plasma-Kanonen



auf seine Schultern. Der *Man!ac*-Test vor 28 Jahren lobt die „erste vollwertige Mech-Simulation“ sowie taktischen Tiefgang – und Manöverfreiheit: „Versucht es einfach mit anderer Bewaffnung oder neuer Marschroute!“ Dagegen hadert Kollege Robert mit der „unverkleideten Polygongrafik“, die „fade und altbacken“ aussehe – „Banause!“, denke ich mir nachträglich, während ich das feine Gouraud-Shading gekrümmter Flächen bewundere. *Iron Soldier* war seiner Zeit voraus, aber das verstehen damals – weil kaum jemand den Jaguar hatte – nur ein paar Tausend Leute. Es vergingen noch zwei Jahre, bis japanische Könner Ähnliches wagen und Segas *Gun Griffon*-Spiele alle Saturn-Chips und -Peripherie ausnützen.

Von deutschen Code-Könnern entwickelt und technisch exzellent, steht *Iron Soldier* im Rückblick für die vielen verpassten Chancen der hiesigen Branche. Mit ihrer Echtzeit-3D-Action sind Michael Bittner und Marc Rosocha der internationalen Konkurrenz voraus, aber Mainstream-Erfolg ernten die beiden Thalion-Veteranen damit nicht. Bittner schreibt 1997 den PC-3D-Krawall-Raser *Have a N.I.C.E. day,* bleibt bis zum Konkurs fast 20 Jahre bei Synetic und arbeitet heute für Gaming Minds/Kalypso. Von Rosocha, der mit *Wings of Death*-Feuerwerken Atari-ST-berühmt wird, fehlt die Spur: Weitgehend unbemerkt setzt er *Iron Soldier* fort, programmiert zur Jahrtausendwende exotische Nuon-Hardware, dann verschwindet er als Technikchef bei EA Mobile; zuletzt wurde er in den Credits des Handyspiels *Fifa 09* gesichtet. *

18+

WHAT IS AVAXHOME?

AVAXHOME -

the biggest Internet portal, providing you various content: brand new books, trending movies, fresh magazines, hot games, recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price
Cheap constant access to piping hot media
Protect your downloadings from Big brother
Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages
Brand new content
One site

AVXLIVE.ICU

AvaxHome - Your End Place

We have everything for all of your needs. Just open https://avxlive.icu

DIE EVOLUTION VON

BATTLETOADS

Als Alternative zu den *Teenage Mutant Ninja Turtles* schuf der Künstler Kevin Bayliss die *Battletoads*. Dem NES-Debüt folgten weitere Spiele, auch ein Reboot in 2020. Wir blicken auf die Entwicklung der Kampfkröten.



KEVIN BAYLISS

■ Der *Battletoads*-Schöpfer arbeitet aktuell am Digitalcomic *Salamandos*.



PAUL MACHACEK

■ Er wirkte an mehreren *Battletoads*-Projekten und auch am Reboot mit.



AJ GRAND-SCRUTTON

■ Verantwortlich für das Reboot, hat bereits Ideen für eine Fortsetzung.

In den frühen 1990ern wurde Rare-Gründer Tim Stamper erstmals auf die *Teenage Mutant Ninja Turtles* aufmerksam, als diese in den USA schon Superstars waren. Seine Firma produzierte damals NES-Spiele für den amerikanischen Markt und wollte dringend eine eigene Marke. Tim beschloss, einen NES-Titel um eine Truppe zu entwickeln, die es mit den beliebten Schildkröten aufnehmen konnte.

Paul Machacek von Rare erinnert sich: „Tim war gerade auf der CES, wo er aus erster Hand miterlebt hatte, wie groß das *Turtles*-Franchise war. Ich erinnere mich an ein Gespräch zwischen ihm, Mark Betteridge, Kevin Bayliss und mir, bei dem wir vereinbarten, dass wir ein Kampfspiel mit auf Fröschen oder Kröten basierenden Charakteren entwickeln würden. Kevin war für das Aussehen der Charaktere verantwortlich."

Kevin Bayliss denkt über seine Inspirationen nach: „Als ich ein Kind war, interessierte ich mich sehr für den Wildtierteich in meinem Garten hinter dem Haus", lacht er. „Es war wie eine Welt voller winziger Monster, und ich habe sie danach oft gezeichnet oder gemalt. Meine Favoriten waren die Frösche, Kröten und Molche, weil sie wie Miniaturversionen der B-Movie-Dinosaurier der 50er Jahre aussahen. Ich war in meiner Jugend außerdem ein großer Kampfsportfan, und mein absoluter Held war Bruce Lee."

Natürlich musste Kevin diese beiden unterschiedlichen Themen noch auf ästhetisch ansprechende Weise kombinieren. Erst bei seinem zweiten Versuch gab sein Chef seine Zustimmung. „Ich zeichnete ein Bild von drei Fröschen auf einem Seerosenblatt mit Nunchakus und Schwertern und nannte sie *The Amphibianz"*, verrät er. „Das war mehrdeutig und bedeutete daher, dass ich auch Molche und Salamander hätte zeichnen können. Tim mochte die Idee, hasste aber den Namen. So kamen wir auf *Battletoads* und beschlossen, sie etwas futuristischer und fantastischer zu gestalten."

Kevin entwickelte die Charaktere, nachdem er sich von einem seiner Lieblings-Konsolentitel inspirieren ließ: „Ich habe das PC-Engine-Spiel *China Warrior* geliebt, in dem eine Figur im Stil von Bruce Lee vorkam", schwärmt er. „Gelegentlich konnte man seine Faust ‚wachsen' lassen und so stärker zuschlagen. Also beschloss ich, so etwas auch mit den Kröten zu machen, und zeichnete sie mit Armen, die zu Äxten, Bohrern und allen möglichen gefährlichen Gegenständen wurden. Es war eine tolle Idee, weil ich so jeder Kröte eine eigene Identität geben konnte." ▶

»Ich zeichnete ein Bild von drei Fröschen auf einem Seerosenblatt mit Nunchakus und Schwertern und nannte sie *The Amphibianz.*«

KEVIN BAYLISS

» [NES] Anfangs ist *Battletoads* ein ulkiges Sidescroller-Beat-em-up.



» [Arcade] Inspiration war der ursprüngliche *Double Dragon*-Automat.



EVOLUTIONSSTUFEN

PRÜGELKNABEN

Zitz, Rash und Pimple verteilen Dresche.

BATTLETOADS (GAME BOY)



■ Zitz kickt Feinde mit seinem Riesenstiefel aus dem Bildschirm. Alternativ verwandelt sich seine Hand in einen riesigen Amboss, oder er nutzt einen Jet Ski als Baseballschläger.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

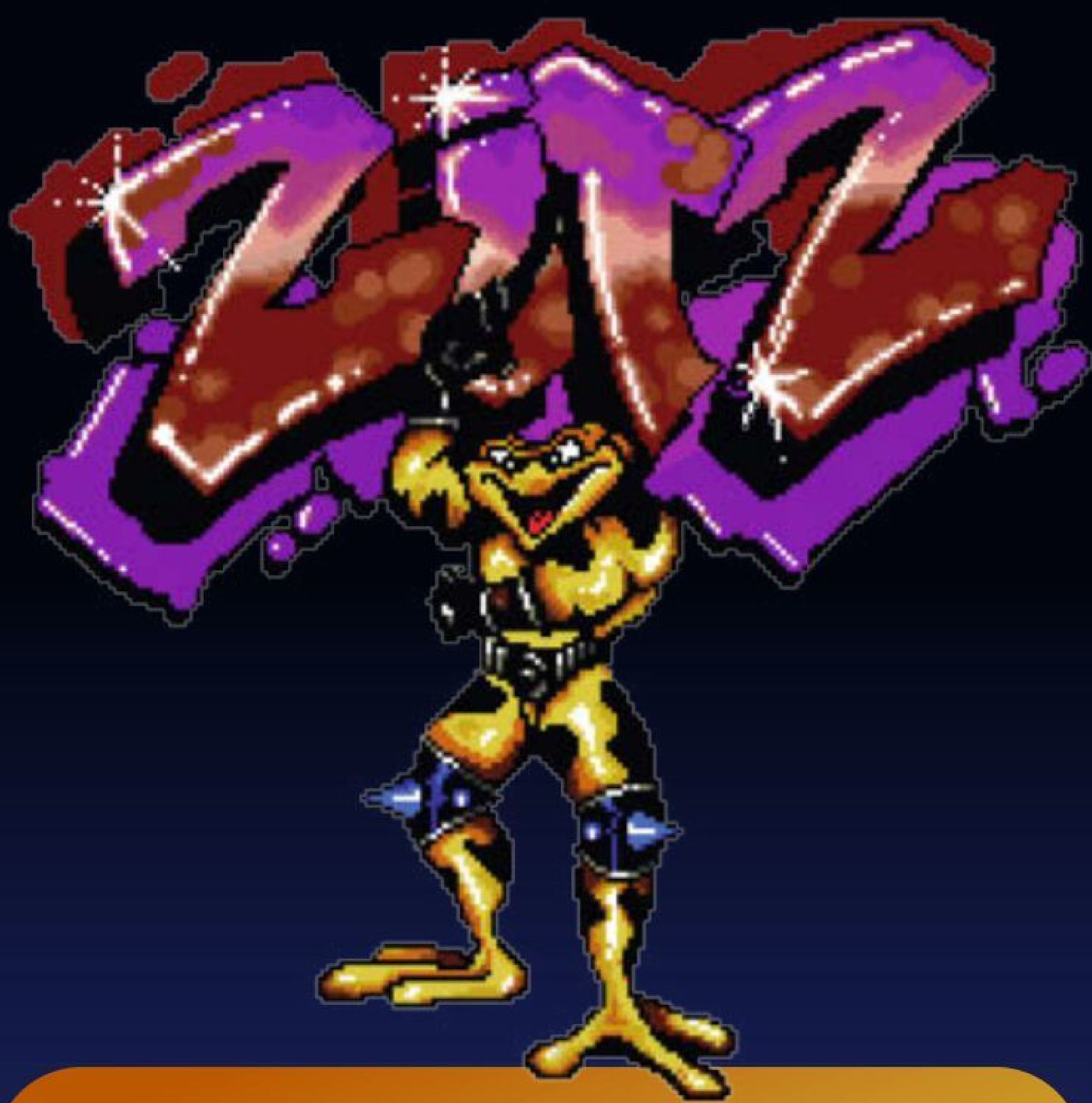


■ Pimple wachsen riesige Widderhörner, die Feinde fliegen lassen. Alternativ wird seine Faust zu einem mächtigen Hammer oder sein stampfender Fuß zu einem schweren Gewicht.

BATTLETOADS (ARCADE)



■ Rashs blutigster Angriff reißt Feinde regelrecht in Stücke. Ansonsten tritt er mit einem stachelbewehrten Riesenstiefel um sich oder verwandelt seinen Fuß in eine Streitaxt.



Das Beat-em-up nahm auf dem Papier langsam Gestalt an. „Ich hatte in den Spielhallen viel *Double Dragon* gespielt", berichtet er, „aber Tim wollte mehr Abwechslung. Er fing an, verschiedene Ideen auszuarbeiten, während ich mich auf die Kampfelemente konzentrierte. Wenn ich allein an dem Spiel gearbeitet hätte, wäre es wahrscheinlich eher ein Prügler und weniger ein Plattformer geworden. Es hat jedoch Spaß gemacht, an den verschiedenen Genres zu arbeiten. Als einfaches Beat-em-up wäre das Spiel wohl auch nicht so vielen Leuten in Erinnerung geblieben."

Tim Stamper umspannte mit seinem *Battletoads*-Design mehrere Genres. „Tim hat immer nach Möglichkeiten gesucht, Levels in unterschiedlichen Stilen zu erstellen", blickt Kevin zurück. „Ich ging in sein Büro und sah ein riesiges Stück Papier auf seinem Zeichenbrett, auf dem die Abschnitte so gezeichnet waren, dass sie sich parallel bewegten. Er liebte es, mit 3D-Effekten zu spielen, und Mark Betteridge war großartig darin, Tims Ideen so umzusetzen, dass sie sich wunderbar spielen ließen."

Battletoads begeisterte die Besucher bei seinem CES-Debüt. Einige fragten, ob das wirklich auf einem NES laufe. Eine Game-Boy-Portierung wollte Paul Machacek als einzigartige Fortsetzung auf den Markt bringen.



» [Game Boy] Auf dem Handheld gibt es starke Unterschiede zur NES-Fassung.

„Die Technik musste von Grund auf neu gemacht werden. Mit einem geänderten Spieldesign und etwas anderer Grafik wollten wir einen separaten Titel schaffen, den auch Fans des NES-Spiels kaufen würden", sagt Paul. „Der erste Level zitierte den Eröffnungslevel des NES, um den Spielern ein vertrautes Gefühl zu vermitteln. Danach hatten wir rasante Verfolgungsjagden, vertikal scrollende Levels und Luftkämpfe."

Mit diesen Luftkämpfen wurde ein Genre ins Spiel eingeführt, das im NES-Original nicht vertreten war. Die Game-Boy-Fassung sorgte mit einer Reihe von Shoot-em-up-Levels für Abwechslung. „Die Möglichkeit, auf Feinde zu schießen, war der nächste logische Schritt", sagt Paul, „also fügten wir solche Levels hinzu. Am Ende des ersten Abschnitts sprang die Kröte in ein Flugzeug. Das musste durch Lücken in Wänden navigieren, Objekten ausweichen oder auf sie schießen."

EVOLUTIONSSTUFEN

BUNTER GENREMIX

Von Schlitten und Shoot-em-ups.

BATTLETOADS



■ Es ist nicht nur ein Beat-em-up: Mal geht es vertikal einen tiefen, mit Feinden gefüllten Schacht hinunter, mal einen rotierenden Turm hinauf. Und jeder kennt den Speedbike-Hindernisparcours.

BATTLETOADS/ DOUBLE DRAGON

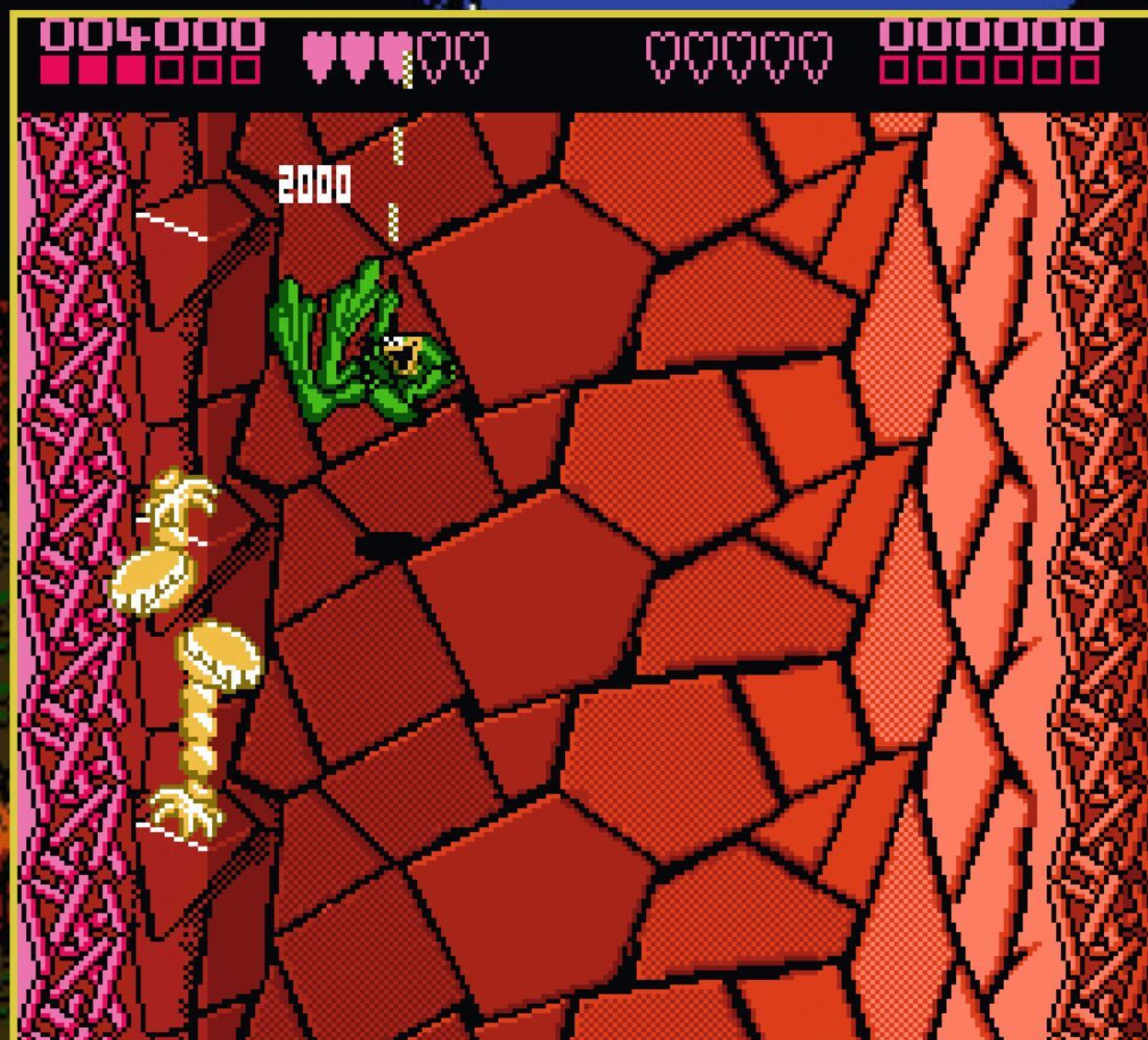


■ Der Speedbike-Level ist mit dabei, ebenso wie ein aus der Game-Boy-Version bekannter Shoot-em-up-Level. Ergänzt wird die Mischung durch einige knifflige Geschicklichkeitstests.

BATTLETOADS (2020)



■ Das Reboot bietet unter anderem mehrere Speedbike-Levels aus der Third-Person-Perspektive, eine skurrile *Schere, Stein, Papier*-Variante, eine *Puzzle Bobble*-Einlage und einen Bullet-Hell-Ballerlevel.



» [NES] Die Kröten seilen sich in einen gefährlichen Schacht ab.



Game-Boy-exklusiv war außerdem ein Level, in dem die Kröte des Spielers von einer Art Felsbrocken durch eine Reihe von Tunneln gejagt wurde. „Das war doch kein Felsbrocken, das war ein Gehirn!“, seufzt Paul, „Und der Tunnel war der Darm eines riesigen Wurms. Einige der Ideen bei der Gehirnjagd kamen von immer komplexeren visuellen Tricks. Wir hatten Wege im 45-Grad-Winkel, auf denen man abbog oder über Kanten fiel oder über Ecken sprang – und das Gehirn hat geschummelt! Es trickste, um aufzuholen, wenn es zu lange außerhalb des Bildschirms war.“

Nun mussten die Kampfkröten noch als Marke etabliert werden. „Unser Agent in Miami, Joel Hochberg, hatte zu diesem Zeitpunkt alle möglichen Markenrechte angemeldet“, erklärt Paul. „Wir hatten auch einige Zeit mit dem Publisher Tradewest zusammengearbeitet, der *Double Dragon* veröffentlicht hatte. Für weitere *Battletoads*-Spiele entschieden wir, eine Verbindung zwischen beiden Franchises herzustellen.“ Gewisse Anpassungen der bewährten *Battletoads*-Formel waren dafür nötig. „Wir haben die Fäuste, Stiefel und Explosionen größer gemacht, das war übertriebenes Cartoon-Zeug“, ordnet Paul die vorherigen Titel ein. „Das mussten wir zugunsten der seriöseren *Double Dragon*-Serie zurückschrauben. So wurde es zu einer Mischung aus den Stilen.“

Neben diesen Optimierungen wurde das vielseitige Gameplay für den Crossover-Titel gestrafft. „*Double Dragon* war ein Beat-em-up, also mussten wir *Battletoads* spielerisch deutlich in diese Richtung bewegen“, gibt Paul zu. „Aus künstlerischer Sicht hätte ich das Crossover nicht gemacht, da ich kein großer Fan von Kampfspielen war.“

Zwei weitere Serienteile folgten: *Ragnarok's World* war eine Game-Boy-Version des NES-Originals, *Battletoads in Battlemaniacs* für das SNES eine verbesserte Umsetzung mit überarbeiteten Leveldesigns und Mechaniken. Paul: „Mark war zu *Killer Instinct* gewechselt, und so wurde Brendan Gunn hinzugenommen, um *Battlemaniacs* zu programmieren. Es verwendete SGI-Rendering. Das war ein Fortschritt in Bezug auf die Hardware. Die 16-Bit-Technik ging weit über das hinaus, was zuvor auf dem NES und dem Game Boy möglich war, sodass wir stärker mit Rendering-Technik arbeiten konnten.“

Als ein noch ehrgeizigeres Projekt arbeitete Kevin Bayliss an einem *Battletoads*-Spielautomaten, der völlig anders geplant war als seine Vorgänger. „Ursprünglich ▶

»Wir hatten auch einige Zeit mit dem Publisher Tradewest zusammengearbeitet, der *Double Dragon* veröffentlicht hatte.«

PAUL MACHACEK



» [Game Boy] Eine hektische Verfolgungsjagd durch ein Labyrinth.



» [SNES] In *Battletoads/Double Dragon* wird am meisten geprügelt.





» [SNES] *Battlemaniacs* ist eine optimierte Version des NES-*Battletoads*.



» [SNES] Solche Bonuskapseln können Extraleben enthalten.

wollte ich ein Eins-gegen-eins-Prügelspiel entwickeln", verrät Kevin, „aber Tim wollte mehr Abwechslung – wie im NES-Spiel. Also fügten Chris Sutherland, Gregg Mayles und ich Eishöhlen mit Hängen, einen großen 3D-Bosskampf und einen horizontalen Shooter-Level mit einigen der ersten 3D-gerenderten Videospielgrafiken hinzu. Wir haben auch ausgiebig mit Sprite-Skalierung gespielt, um Tiefe und Perspektive zu erzeugen."

Das Arcade-*Battletoads* war immer noch mehr ein Brawler als die vorherigen Spiele, da es auf die Spielhallen-Zielgruppe abgestimmt wurde. „Wir wollten den Kröten ein härteres Image verschaffen, damit sie mit den anderen Spielen in den damaligen Spielhallen mithalten können, die ziemlich gewalttätig waren", erläutert Kevin. „Also ging es deutlich mehr zur Sache. Ich habe trotzdem versucht, so viel Humor wie möglich einzubauen, damit es nicht zu fies wird." Dummerweise erschien der Automat erst, nachdem das Interesse an scrollenden Beat-em-ups nachgelassen hatte.

Volle zwei Jahrzehnte später erhielt eine der Kröten einen Cameo-Auftritt. „Rash tauchte in *Killer Instinct Season 3* auf", grinst Kevin, „und ich war so stolz, als ich sah, wie mein Originalcharakter dort eingebaut worden war. Vor allem, nachdem ich so viele Stunden in einem Motion-Capture-Anzug geschwitzt und mich beim Erstellen der Grafiken so oft verletzt hatte! Ich hoffe, die anderen beiden Kröten schaffen es irgendwann auch in die *Killer Instinct*-Arena."

AJ Grand-Scrutton, CEO von Dlala Studios, der schon lange vor dem Neustart der Serie im Jahr 2020 ein Fan war, arbeitete hart daran, alle drei Kröten zurückzubringen. Er erinnert sich: „Ich habe viele Erinnerungen daran, wie ich und mein Cousin Jamie das auf dem NES gespielt haben. Dann habe ich oft *Battletoads/Double Dragon* ausgeliehen. Doch das ursprüngliche *Battletoads* mag ich am meisten. Ich habe die ersten drei Levels wirklich genossen, aber dann kam der Turbotunnel!"

Als es darum ging, die Serie für ein Reboot neu zu interpretieren, holte AJ zwei ehemalige *Earthworm Jim*-Grafiker hinzu, um den Kröten ein neues Aussehen zu verleihen. So griff das Reboot klassische Cartoons auf. „Mike Dietz und Ed Schofield sind wirklich gute Freunde", erklärt AJ, „und sie haben sich intensiv mit dem Charakterdesign auseinandergesetzt. Wir hatten also diese übertriebenen Zeichentrickfiguren, und von da aus habe ich das Grafikkonzept entwickelt. Die ursprünglichen Battletoads hatten diese großen Tex-



» [Arcade] Der Automat ist insgesamt prügellastiger als das Original.



» [Arcade] Ein paar Gags hat der Automat dann doch noch zu bieten.



»Pimple ist der große Schläger, aber wir wollten, dass er etwas Flair hat, also verpassten wir ihm besondere Attacken.«

AJ GRAND-SCRUTTON



» [PC] Im Reboot prügelt man unter anderem im Tag-Team mit satten Combos.



» [Game Boy] *Ragnarok's World* ist eine Konvertierung des NES-Originals.

Avery-Gesichtsausdrücke, also haben wir einige davon beibehalten.

AJ fährt fort: „Als ich jünger war, liebte ich Cartoons aus den 1990er und 2000er Jahren, so kam dieser Einfluss ins Spiel." Der Designer wollte auch das Prügel-Gameplay der früheren *Battletoads*-Spiele überarbeiten, um die aktuellen Trends im Beat-em-up-Genre zu berücksichtigen. „Wir haben uns die Persönlichkeiten der Charaktere angesehen", sagt AJ, „um ihre Kampfstile auszudifferenzieren. Zitz ist schnell und schlagkräftig, Rash chaotisch. Pimple ist der große Schläger, aber wir wollten, dass er etwas Flair bekommt, also verpassten wir ihm besondere Attacken."

Auch das Reboot ist ein Genremix, wobei einige Spielmechaniken eine Frischzellenkur erhielten. „In *Battletoads* hat man selten ein Genre länger als ein oder zwei Levels hintereinander gespielt, also wollte ich ein Genre-Mashup machen", sagt AJ „Eine Inspiration dafür war *Earthworm Jim*. Ich liebte diese Bonuslevels mit Jim auf der Rakete, deshalb haben wir uns den Turbotunnel aus diesem Blickwinkel angesehen."

Die neue Version setzt bewusst darauf, die Klassiker nur zu zitieren. „Als wir diese drei dummen Cartoon-Kröten hatten, hatten wir uns einen Art God-Mode verschafft", grinst AJ, „weil sich wirklich alles irgendwie wie *Battletoads* anfühlen kann. Rare hat damals Spiele entwickelt, die sich alle anders spielten. Wir haben diese Tradition mit *Battletoads* 2020 fortgesetzt. Ich würde sofort gerne wieder ein *Battletoads* machen."

Kevin Bayliss bewertet das Reboot positiv, lobt aber auch das NES-Original. „Man muss sich daran erinnern, wozu das NES fähig war, bevor man das Spiel mit allem vergleicht, was es heute gibt", gibt er zu bedenken. „Sogar modernes ‚Retro'-Zeug ist kein fairer Vergleich, denn es gibt anders als damals keine Hardware-Grenzen mehr. Umso mehr finde ich die Vielfalt von *Battletoads* beeindruckend! Es ist so farbenfroh und die Musik von David Wise ist genial. Es war seiner Zeit in vielerlei Hinsicht weit voraus."





» [Xbox One] Rash im *Killer Instinct*-Reboot für Xbox One.

EVOLUTIONSSTUFEN

WER IST DER BOSS?

Tierische Endgegner.

BATTLETOADS



■ Die Bosse in *Battletoads* variieren. Es gibt einen Kampf mit einem anthropomorphen Stier, im letzten Showdown verwandelt sich die Dark Queen in einen Tornado.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS



■ Es gibt kaum Endgegner, aber zwei davon sind bemerkenswert. Rocky klingt süß, ist aber ein gigantisches Schwein aus Stein. Dann ist da noch die Dunkle Königin, die tödliche Projektile abfeuert.

BATTLETOADS (ARCADE)



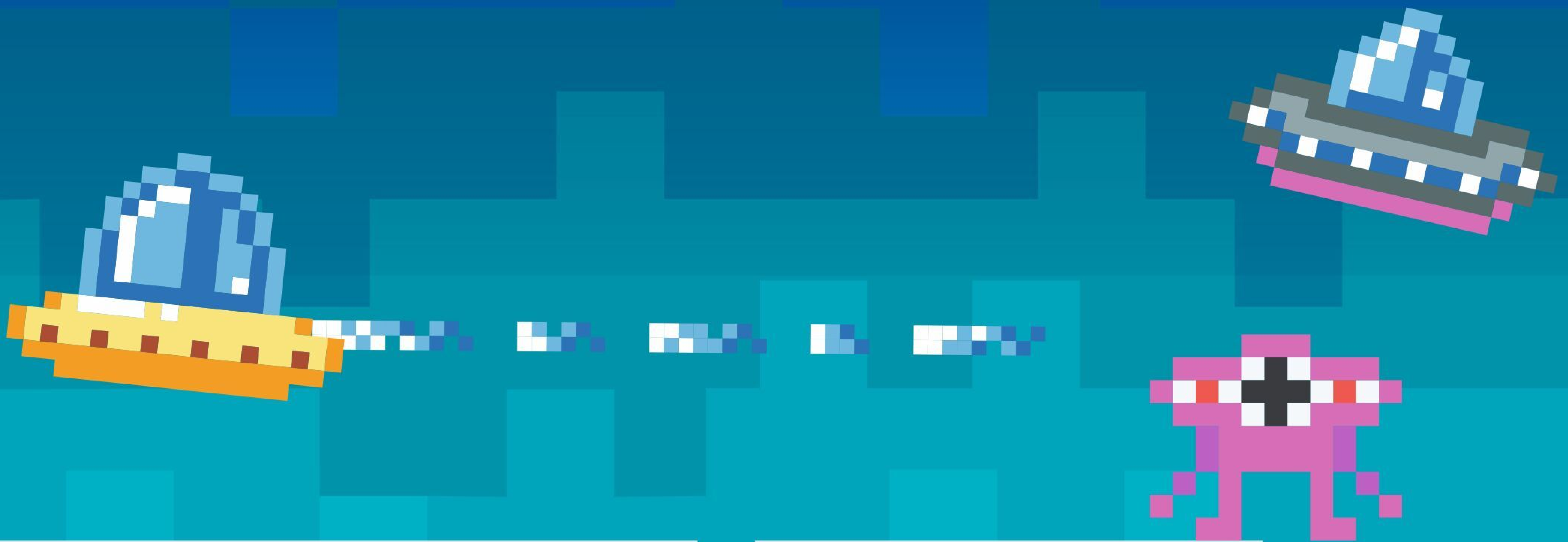
■ Beim Automaten kehren die NES-Bösewichte zurück, die dank Arcade-Hardware direkt in den Bildschirm geworfen werden können. Ein neuer Boss ist eine riesige Schlange namens Karnath mit fiesen Reißzähnen.





ALT!

WILLKOMMEN IN DEN



Testen Sie Retro Gamer mit 30 % Rabatt!

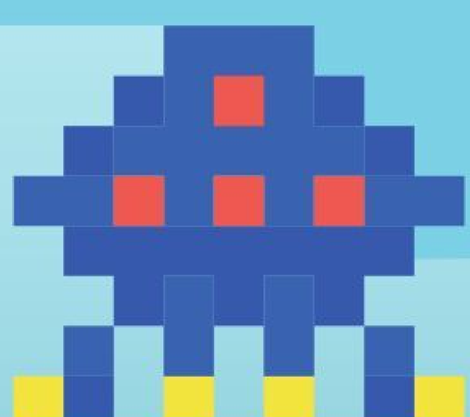
2 Ausgaben als Heft oder digital + Geschenk nach Wahl



z.B. Retro Gamer T-Shirt
oder ORB-Mini TV







eMedia GmbH

GUTEN ALTEN ZEITEN





30 % Rabatt!

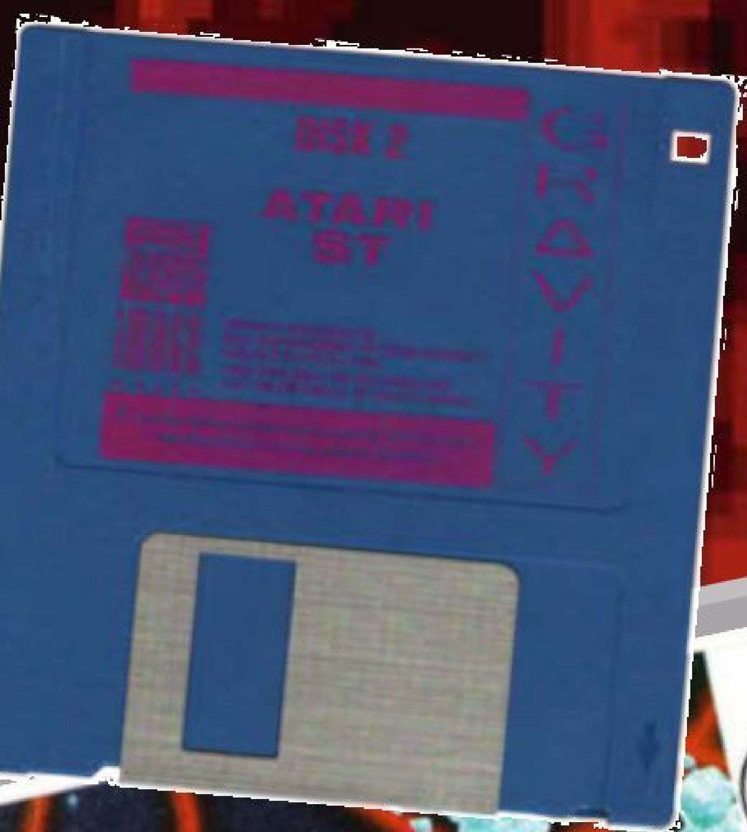
Jetzt bestellen:

www.emedia.de/rg-mini

 (0541) 800 09 126  leserservice@emedia.de  eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

MAKING OF

GRAVITY VON ROSS GOODLEY VERBAND IDEEN AUS EINSTEINS ALLGEMEINER RELATIVITÄTSTHEORIE MIT DEM RAUMZEITKONZEPT NACH MINKOWSKI. EINFALLENDE ALIEN-FLOTTEN, SCHWARZE LÖCHER UND INTERSTELLARE RAUMFAHRT RUNDETEN DEN AUSSERGEWÖHNLICH KOMPLEXEN TITEL AB.







ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BOMBUZAL
SYSTEM: ATARI ST, AMIGA
JAHR: 1988

LIBERATION: CAPTIVE 2 (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, CD32
JAHR: 1993

G-SURFERS
SYSTEM: PS2
JAHR: 2002

Nachdem er die Atari-ST- und Amiga-Umsetzungen von *Bombuzal* fertiggestellt hatte, widmete der Entwickler Ross Goodley sich seiner nächsten Idee. Dieses Mal war sie allerdings derart ambitioniert, dass die Umsetzung schwierig zu werden drohte. „Meine Inspirationen waren sehr komplex", gibt Ross zu. „Ich hatte schon eine Weile mit ungewöhnlichen Spielumgebungen experimentiert. Ein paar Jahre zuvor hatte ich ein Ballerspiel im Stil von *Defender* gemacht, aber auf einem Möbiusband, sodass die Dinge, die sich am Boden befanden, oben zu sehen waren und umgekehrt."

Der Titel erschien 1987 als *Challenge of the Gobots on the Moebius Strip* bei Reaktör Software für den C64, wobei das Möbiusband die Unendlichkeit des Universums symbolisierte. „Durch dieses Spiel lernte ich das Gummituchmodell der Raumzeit nach Minkowski kennen und wollte etwas machen, das ein wenig aussah wie *Populous,* sich aber actionreicher spielte", erklärt Ross. „Ich dachte, dass eine Art *Asteroids* mit dem zusätzlichen Konzept der Gravitation Spaß machen könnte."

Mit der Zeit entwickelte sich die Idee allerdings weg von einem Ballerspiel. „Der Strategieteil wurde stark vom Buch ‚Der ewige Krieg' von Joe Haldeman beeinflusst", sagt Ross. „Daraus habe ich ungeniert die Schwarzen Löcher ▶



» Ross Goodley hatte die Idee zu *Gravity* und entwickelte es gemeinsam mit Pete Lyon.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** IMAGE WORKS
» **ENTWICKLER:** ROSS GOODLEY, PETE LYON
» **ERSCHIENEN:** 1990
» **PLATTFORM:** ATARI ST, AMIGA
» **GENRE:** STRATEGIE

» [Atari ST] Wir starten in einem System mit den anderen Raumschiffen der UNSS.



» [Atari ST] Der Orion-Antrieb lässt kleine Bomben hinter dem Raumschiff detonieren, um ihm Schub zu geben.

»DER STRATEGIE-TEIL WAR STARK VON DEM BUCH „DER EWIGE KRIEG" VON JOE HALDEMAN BEEINFLUSST.«

ROSS GOODLEY

WEGE ZUM ERFOLG IN GRAVITY

Wie ihr die Outies bezwingen könnt.

ERSTE BEFEHLE



■ Als Einsteiger solltet ihr StarCom auf 99 % stellen und dann euer Raumschiff UNSS Hawking in Richtung eines Schwarzen Lochs steuern, das ihr als Schwerkraftquelle auf dem Langstreckenradar erkennt. So kommt ihr zum vorprogrammierten Missionsziel.

FARBEN-SPIELE



■ Das Langstreckenradar zeigt Gravitationsquellen an. Grün steht für Planeten, Blau für Singularitäten und Grau für Sterne. Kommt ihr einer Felsenwelt nahe, wird das Gitternetz braun, bei einem erdähnlichen Planeten bläulich und bei einem Gasriesen rosarot.

KOLONI-SIERUNG



■ Sucht nach kolonisierbaren Welten, für die ihr im Tools-Modul des Schiffs ein Koloniemodul bereitmachen solltet. Im Orbit startet ihr das Modul und wartet auf die Meldung, dass die Kolonisierung erfolgreich war. Danach bekommt ihr neue Anweisungen von StarCom.



» [Atari ST] Felsplaneten konnten mit einem Genesis-Torpedo terraformt werden.



» [Atari ST] Zur besseren Übersicht konnte man auf eine Gitterdarstellung umschalten.

übernommen, die als Überlichtantrieb dienen." Jeder, der „Interstellar" von Christopher Nolan gesehen hat, kennt das Konzept der Zeitdilatation, das auch im Roman von Joe Haldeman eine wichtige Rolle spielt. Während einer Mission im Weltraum vergehen dort auf der Erde Jahrhunderte. Auch in Ross' Titel entsprechen Sekunden ganzen Tagen in der Heimat.

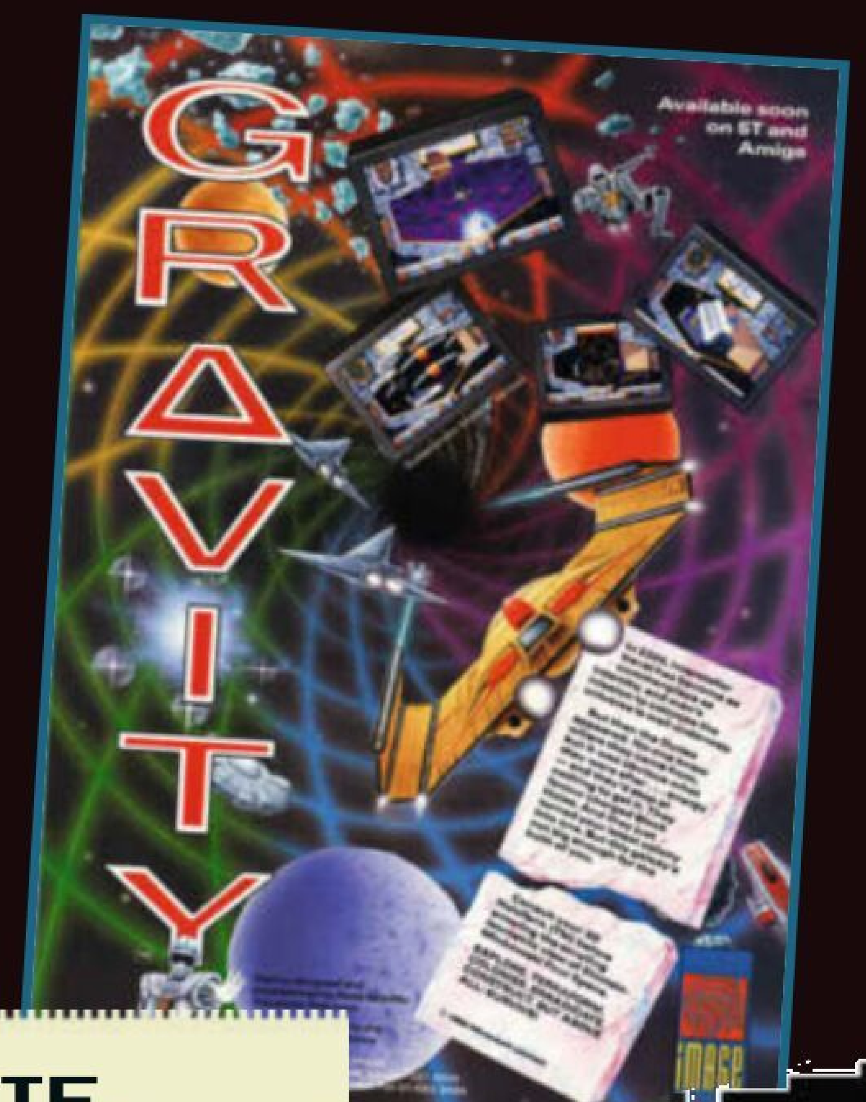
Doch wie konnte Ross ohne ein ordentliches Konzept auf Papier überhaupt einen Publisher für seine verkopfte Idee finden? „Ich wusste einfach, was ich machen wollte", schmunzelt er. „Ich wusste ebenso, dass meine Idee hoffnungslos überambitioniert war, aber ich war kompromissbereit." Um das Projekt zu besprechen, reisten John Cook, Chef der Spielsparte von Mirrorsoft, und Projektmanager Dean Lester nach Sheffield, wo sie Ross bei ihm zu Hause besuchten. „Ross hatte eine frühe Technikdemo", erinnert sich John. „Es war aber noch viel Anleitung und Unterstützung nötig, um daraus ein fertiges Spiel zu machen. Ich fand, dass wir das bieten könnten – und im Vergleich zu anderen Projekten war seines nicht sehr kostenintensiv."

Als Titel ersann Ross *Gravity*, eine weitere Anspielung auf einen Science-Fiction-Roman, nämlich auf „Mission of Gravity" (deutsch: „Unternehmen Schwerkraft") von Hal Clement. Auch wenn das Buch mit dem Spiel nichts zu tun hatte, wie Ross bestätigt, passte der Name dennoch gut.

John und Dean brachten den erfahrenen Grafiker Pete Lyon ins Boot, dessen Computerkunst traditionellen Pinselstrichen ähnelte, was umso erstaunlicher war, da er nur 16 oder 32 Farben zur Verfügung hatte. „Ich wurde von Dean recht früh nach Leeds gefahren, um Pete zu treffen", erinnert Ross sich. „Danach kommunizierten wir hauptsächlich telefonisch oder per Disketten, die wir hin- und herschickten."

Pete steuerte hauptsächlich Bilder von SF-Gerätschaften bei, aber auch Schiffe, Planeten, Steuerkonsolen und den ominösen Ladebildschirm. Währenddessen programmierte Ross über eine eigens erweiterte RS232-Schnittstelle simultan auf dem Amiga und dem Atari ST. Sein Code wurde auf dem ST geschrieben und kompiliert, über das RS232-Kabel auf den Amiga übertragen und dort mittels Makros an die andere Plattform angepasst.

„Ich hatte zuerst das Gitternetz gemacht, das Kernstück des Spiels", erklärt Ross. „Danach arbeitete ich an der Holokarte und an den Drohnen und ihrer Befehlssteuerung." *Gravity* spielt im Jahr 2321, als die Menschheit mit der Kolonisierung des Universums begonnen hat und bald auf die Outies trifft, eine außerirdische Rasse, die Energie aus Schwarzen Löchern braucht. Finden sie keine, so konvertieren sie kurzerhand den nächstgelegenen Stern in ein Schwarzes Loch, was alle Planeten des jeweiligen Sonnensystems vernichtet. Durch Kolonien, neue Technologien und Verfolgung muss der Spieler im Auftrag von StarCom die Outies auslöschen. Finden die Aliens hingegen die StarCom-Basis, so heißt es „Game Over" für die Menschheit.



» ICH WUSSTE, DASS MEINE IDEE HOFFNUNGSLOS ÜBERAMBITIONIERT WAR, WAR ABER KOMPROMISSBEREIT. «

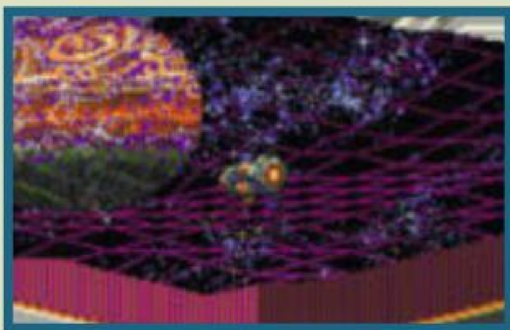
ROSS GOODLEY

FREUND ODER FEIND?



■ Falls ihr Outie-Schiffen begegnet, solltet ihr euer Schiff drehen, um auf sie feuern zu können. Oder ihr startet eine Drohne und lasst diese die Arbeit erledigen. Haltet euch dabei von variablen Singularitäten fern, die sehr plötzlich auftauchen können.

ANTRIEBSARTEN



■ Wenn euch der Sprit für den Ionenantrieb ausgeht, sucht einen Gasriesen auf, und tankt dort durch einen knappen Vorbeiflug auf. Ansonsten gibt es noch den Orion-Antrieb oder – als allerletzte Möglichkeit – die Sonnensegel.

KEINE ZEIT VERLIEREN



■ Durch die Zeitdilatation dürft ihr besonders in der Nähe von Gravitationsquellen nicht zu lange zögern. Sobald ihr eure Befehle erhaltet, bereitet ihr alles vor und fliegt los. Die Uhr zeigt immer an, wie schnell die relative Zeit gerade vergeht.

Zu Beginn von *Gravity* steuert ihr das United Nations Scout Ship (UNSS) Hawking, eines von 16 Schiffen, die nach berühmten Physikern oder Astronomen benannt sind, etwa Einstein, Herschel, Newton, Rosen oder eben Minkowski. Auf einem Pseudo-3D-Gitternetz müsst ihr ballern, aber auch eine ordentliche Portion Taktik beweisen. Das Gitternetz als Spielfeld zeigt die Schwerkrafteffekte von Sternen und Planeten in eurer Nähe, wobei euer Schiff in eine durch Schwerkraft verursachte „Mulde" im Netz rutschen kann, wenn ihr nicht gegensteuert.

Dabei ziehen mehrere Schwerkraftquellen gleichzeitig an dem Raumschiff, während ihr versucht, es durch ein Sternsystem zu manövrieren. Kaum entkommt ihr einer Quelle, beginnt sogleich die nächste, eure Flugbahn zu beeinflussen, sei es ein Stern, Planet oder ein Schwarzes Loch. All dies wird sowohl auf dem Kurz- als auch auf dem Langstreckenradar angezeigt. Da ihr Schwarze Löcher für die Reise zwischen Sternsystemen nutzt, ist es sehr wichtig, diese zu erkennen. Natürlich verwenden auch die Outie-Invasoren dieses „Transportmittel", sodass Schwarze Löcher im späteren Spielverlauf oft Zentren hektischer Aktivität sind.

Während des Spiels könnt ihr euren Ionen- auf den Orion-Antrieb aufrüsten, der 440 kleine Fusionsbomben pro Sekunde hinter dem Schiff zündet, um dieses vorwärts zu treiben. Dieser Antrieb beruht auf echten Studien aus den 50ern, die neue Methoden zu Antrieben im All erforschten. Nachdem man feststellte, dass Kernwaffen im Weltraum nicht besonders sicher waren, wurde die entsprechende Forschung allerdings eingestellt. Falls beide Antriebsarten zerstört werden, bleibt euch nur noch die Fortbewegung mit den langsamen Sonnensegeln.

Jedes Schiff hat mehrere Waffen an Bord, darunter die Nova-Kanone, die auf einer weiteren physikalischen Theorie aus dem echten Leben basiert, nämlich auf Stephen Hawkings großer vereinheitlichter Theorie. Abgesehen von der Steuerung des eigenen Schiffs könnt ihr auch Drohnen einsetzen, die in den Systemen eigenständig patrouillieren. Ihr programmiert diese mit 14 vordefinierten Kommandos, wobei jede Drohne über einfache Waffensysteme und einen Antrieb verfügt, sodass sie allein mit einem kleinen Outie-Angriff fertig wird oder euch zumindest etwas Zeit für die Flucht verschafft. Wird euer Schiff zerstört, wird euch ein neues zugewiesen. Ist keines mehr übrig, so ist das Schicksal der Menschheit besiegelt und die Outies übernehmen die Kontrolle.

Eure Missionen erhaltet ihr von StarCom, etwa welche Systeme kolonisiert ▶



» [Atari ST] Wart ihr unvorbereitet, wurde der finale Eroberungszug der Outies zum Massaker für die Menschheit.



» [Amiga] Die Befehle an die Flotte konntet ihr einfach in Textform zusammenklicken.

» [Amiga] Die richtigen Werkzeuge zur richtigen Zeit waren entscheidend für den Erfolg in *Gravity*.



DROP SOLDIER

Worum wäre es bei der Fortsetzung gegangen?

SELBES UNIVERSUM

■ *Drop Soldier* hätte im selben Universum wie *Gravity* gespielt und den Krieg gegen die Outies weitererzählt, dieses Mal aus dem Blickwinkel eines Offiziers, der für jede Mission einen Trupp aus Soldaten mit verschiedenen Stärken zusammenstellen muss.



FRAKTALE LANDSCHAFTEN

■ Frühe Versionen für den Atari ST hatten eine generierte Landschaft aus Fraktalen, sie sich nie wiederholte. Darin gab es palmenartige Bäume sowie betretbare Gebäude. Ein je nach Tageszeit anderer Farbverlauf am Himmel vervollständigte die Illusion.



MEHRERE BILDSCHIRME

■ Die Hauptanzeige wäre mehrere Bildschirme breit gewesen, mit der Visieransicht in der Mitte. Links und rechts daneben hätte es andere Instrumente geben sollen, etwa um die Ausrüstung und Bewaffnung festzulegen, die für den Erfolg entscheidend waren.



MEHR VON PETE

■ Pete Lyon sollte erneut für die Grafik zuständig sein und hatte die meiste Arbeit fertig, als Mirrorsoft 1991 Insolvenz anmelden musste und das Spiel eingestellt wurde. Unter anderem hatte er bereits 32 einzigartige Soldaten geschaffen.



AMIGA GEGEN ST

■ *Drop Soldier* sollte auch ein Nullmodem-Feature haben, durch das man per Kabel mit zwei Amigas, zwei STs oder auch Amiga gegen ST spielen hätte können. Die Icons dafür waren schon fertig gezeichnet, obwohl noch nichts programmiert war.



oder gegen angreifende Outies verteidigt werden sollen. Dabei könnt ihr per Spieloption die Vorgaben durch StarCom von 0% (ihr trefft sämtliche Entscheidungen selbst) bis zu 99% (StarCom entscheidet alles, ihr befolgt ausschließlich Befehle) regeln. Die künstliche Intelligenz der Outies folgt bei *Gravity* denselben Regeln, die ihr für die Drohnen festlegen könnt – was bedeutet, dass Ross beides simultan entwickeln konnte: „Da die KI mit der Zeit etwas träge wurde, gab ich ihr kleine Hinweise, etwa wo sich Systeme unter der Kontrolle des Spielers befanden. So kamen die Outies plötzlich aus den Schwarzen Löcher gequollen wie Wespen aus ihrem Nest!"

Während Ross mit den Arbeiten an dem Spiel gut vorankam, veränderte sich bei Mirrorsoft personell einiges. Plötzlich waren ganz andere Leute für sein Projekt zuständig als jene, die ihm den Auftrag erteilt und die Entwicklung beaufsichtigt hatten. Nachdem der ursprüngliche Projektleiter Dean Lester zum Publisher Teque gewechselt war, übernahm Graeme Boxall seine Aufgaben.

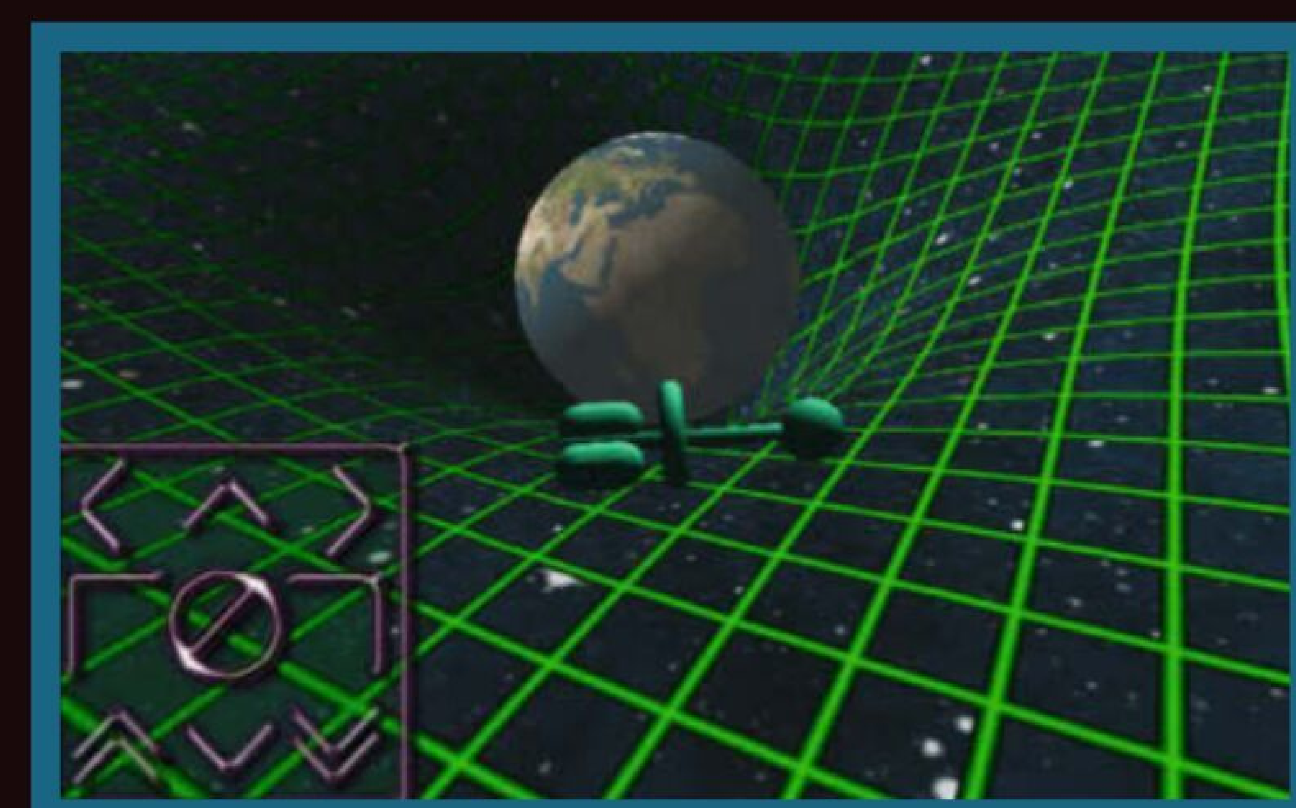
Das hatte gute und schlechte Auswirkungen: Da im Zuge der Umstellung die Veröffentlichung von Mirrorsoft nach hinten geschoben wurde, bekam Ross mehr Zeit für den Feinschliff. Allerdings verschoben sich dadurch auch vereinbarte Vorauszahlungen, was ihm erhebliche finanzielle Kopfschmerzen bereitete. Graeme bestätigt das: „Ich erklärte Ross, dass er mehr Zeit hatte – doch er war unzufrieden, weil ihm das Geld ausging."

Nach der Veröffentlichung von *Gravity* im Jahr 1990 waren die Kritiken eher durchwachsen, wobei die Spanne von „nächstes *Elite*" bis zu „entnervtem Aufgeben" (*Power Play* 7/90) reichte. Das auf diversen physikalischen Theorien basierende Spiel war sehr komplex und damit schwierig zu vermarkten, auch wenn die PR-Abtei-

> »ALL DIESE ERINNERUNGEN HABEN MICH DAZU GEBRACHT, MEINE TECH-DEMO VON *GRAVITY II* WIEDER HERVORZUKRAMEN.«
>
> ROSS GOODLEY



» [Amiga] Durch die Salven der Outies konnten diverse Systeme eures Schiffs beschädigt werden.


» [Android] Ross arbeitete an einem zweiten Teil für PC und Android – vielleicht macht er ja weiter damit.

lung ihr Bestes gab und Texte schrieb wie: „Da wirklich neuartige Spiele heutzutage selten geworden sind, freut sich Imageworks umso mehr, ein solches Programm veröffentlichen zu können." Graeme fügt hinzu: „Das Spiel hatte wirklich viel Potenzial, war aber wahrscheinlich zu groß für eine Person. Es war definitiv nicht genügend getestet worden und zu umfangreich. Als Krönung gab es auch noch diese Programmiersprache *[für die Drohnen]*, die für manche schier unmöglich zu begreifen war."

Der frühere Videospieljournalist Gary Penn wurde mit dem Handbuch für *Gravity* betraut, was eine ziemliche Herausforderung war. Er erinnert sich: „Ich schrieb damals Handbücher für die meisten großen Publisher und hatte schon länger eine Geschäftsbeziehung zu Mirrorsoft. Ich weiß nur noch eines: Dieses Handbuch war sehr schwer zu schreiben und hat viel Zeit gekostet!"

Vielleicht hätte sich Gary noch mehr Zeit nehmen sollen: Die ersten Befehle für den Spieler erscheinen buchstäblich Sekunden nach dem Start. Die Informationen, die man braucht, um den Salven der Outies zu entkommen, sind über das gesamte Handbuch verstreut. Ein Tutorial, wie die Befehle von StarCom ausgeführt werden können, hätte das Handbuch vervollständigt und die Spieler gut an die Hand genommen.

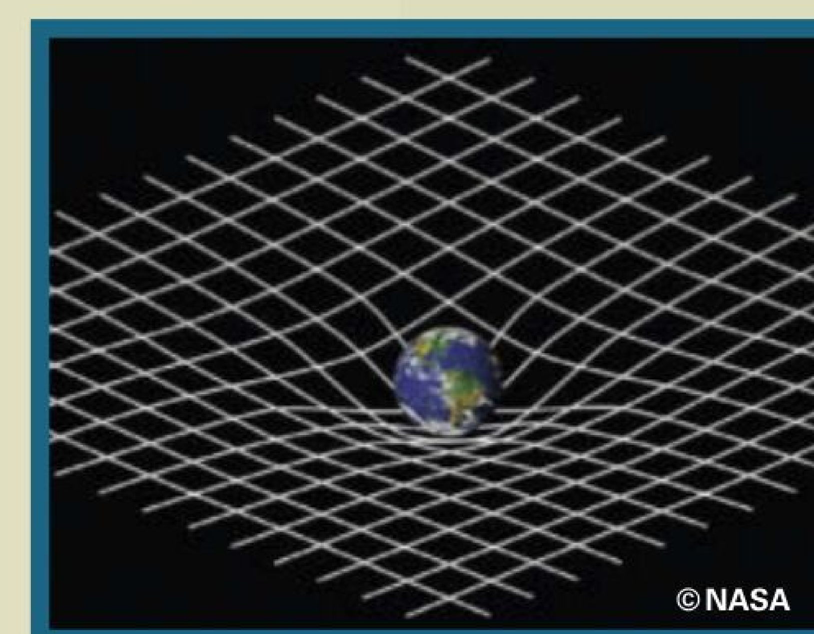
Bereits im darauffolgenden Jahr lag *Gravity* der Juni-Ausgabe des *Commodore User Magazine* bei, wobei die erneut sehr knappe Beschreibung das Verständnis zusätzlich erschwerte. Doch *Gravity* war ein fesselnder Titel, der die Fähigkeiten des Atari ST und des Amiga voll ausreizte und mit seinem wissenschaftlichen Hintergrund ein authentisches Weltraum-Flair verströmte. Mirrorsoft war sich durchaus bewusst, dass der Titel hochwertig war, und entschied sich, gemeinsam mit Ross und Imageworks an einer Fortsetzung namens *Drop Soldier* zu arbeiten. Leider musste Mirrorsoft Insolvenz anmelden, als der Titel etwa zu einem Drittel fertiggestellt war – er verschwand in der Versenkung.

Was denkt Ross heute über seine Schöpfung, 30 Jahre nachdem sie bei Mirrorsoft und Imageworks veröffentlicht wurde? „Ich war noch nie mit einer meiner Arbeiten hundertprozentig zufrieden. Glücklicherweise war das Spiel ziemlich nah dran an meiner ursprünglichen Idee. Wenn man einmal wusste, was man zu tun hatte, spielte es sich ziemlich gut. Wenn ich es heute nochmal machen würde, dann natürlich mit einem echten 3D-Gitternetz und Schwerkraftberechnungen nach dem Runge-Kutta-Verfahren vierter Ordnung", lacht er.

Eine letzte Anmerkung hat Ross, die den Fans des Originaltitels gefallen dürfte: „All dieses Schwelgen in Erinnerungen hat mich dazu gebracht, meine Tech-Demo von *Gravity II* wieder hervorzukramen, die ich vor ein paar Jahren einmal angefangen hatte." Geplant waren damals Android- und PC-Versionen. Es ist also nicht ausgeschlossen, dass irgendwann ein weiteres, womöglich zugänglicheres *Gravity* am Ereignishorizont erscheint. *

DIE GRAVITATIONS-THEORIE

Das Konzept der Raumzeit nach Minkowski.


© NASA

■ Die wichtigste Inspiration für *Gravity* war das Konzept des Minkowski-Raumes nach dem deutschen Mathematiker Hermann Minkowski. Dieser wurde 1864 geboren und trug entscheidende Erkenntnisse zur Physik und zur Relativitätstheorie bei. Minkowski lehrte an mehreren Universitäten, unter anderem in Zürich, wo auch Albert Einstein als Student eingeschrieben war. Er beschrieb als Erster das Raum-Zeit-Kontinuum, in dem die drei Raumdimensionen sowie die Zeit als vierte Dimension miteinander verwoben sind.

Laien wird dieses Konzept oft anhand eines Gummituchs erklärt. Dazu stellt man sich ein Gummituch vor, das man flach ausgespannt hält. In seiner Mitte platziert man eine schwere Kugel. Durch deren Gewicht dehnt sich das Gummituch nach unten. Wenn nun eine kleinere Kugel in die Nähe der Krümmung rollt, wird ihre Bewegung durch die Krümmung beeinflusst – Letztere repräsentiert ein Gravitationsfeld. Das Modell beschreibt, wie eine große Masse die Raumzeit krümmen und kleinere Massen anziehen kann. Natürlich ist die Analogie unzulänglich; sie vernachlässigt die Zeit als vierte Dimension und versucht, ein vierdimensionales Konzept mit nur zwei Dimensionen darzustellen. Was uns zu einem tröstlichen Gedanken bringt: So komplex *Gravity* sein mag, es ist weit einfacher zu begreifen als die zugrunde liegenden wissenschaftlichen Theorien!

CHIPTUNE CONCERTO

SOWOHL IN DER MODERNEN MUSIK ALS AUCH IM VIDEOSPIEL-BEREICH IST CHIPTUNE EIN EINZIGARTIGER STIL. WIR HABEN MIT KOMPONISTEN DIESER GATTUNG DARÜBER GESPROCHEN, WIE SIE MUSIK MACHEN UND WELCHE ENTWICKLUNG SIE SEHEN.

Chiptune-Musik ist etwas Besonderes. Ein paar Takte reichen aus, um den Hörer oder Hörerin in eine Zeit zu versetzen, in der er oder sie stundenlang vor einem Homecomputer oder einer Retro-Konsole saß. Beispielsweise der Soundtrack von *Super Mario Bros.*: Mit nur wenigen sich wiederholenden Melodien und minimalistischen Schlagzeug-ähnlichen Beats hat Koji Kondo einen zeitlosen Klassiker kreiert. In einem *Wired*-Interview führte er 2007 aus, dass er etwas noch nie Dagewesenes komponieren wollte. Etwas, das nicht wie Musik aus einem Spiel klang. „Der Sound sollte perfekt zum Spiel passen, es aufwerten und spaßiger machen."

Die Geschichte von Chiptune geht aber viele Dekaden weiter zurück. Kenneth B. McAlpine ist Komponist und Enterprise Fellow an der University of Melbourne. Er hat die Wurzeln der Musik, die mit Soundchips alter Computer generiert wird, bis in die 50er Jahre zurückverfolgt. Forscher nutzten beispielsweise den TX-0 und PDP-1 zur Chiptune-Erstellung. In seinem Buch „Bits And Pieces: A History of Chiptunes" schreibt er: „Die Musik des PDP-1 war kratzig und roh, aber auch neu und spannend."

Laut Kenneth waren Sequencer wie Little Sound DJ (LSDJ) und Nanoloop in den 90ern ein wichtiger Teil der Entstehung der modernen Chiptune-Szene, ebenso wie virtualisierte Aufnahmestudio-Hardware in Computer-Sequencern. Die Musikrichtung wurde mit einem frischen, härteren Sound neu geboren. Die Einflüsse kamen Kenneth zufolge weniger von Videospielen und mehr von zeitgenössischer Musik wie Dubstep, House, Glitch und Reggae.

Chiptune-Soundtracks wurden aber definitiv durch die wachsende Popularität von Retro-inspirierten Indie-Spielen immer beliebter, ebenso wie durch die Verwendung in Stücken von diversen Musikern, beispielsweise der Rock-Band Anamanaguchi. Letztere komponierte auch den Soundtrack für das Beat-em-up *Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt – Das Spiel* von 2010. Festivals wie das Square Sounds bringen unterschiedlichste Musiker zusammen. Wie dessen Veranstalter Alex Yabsley in einem Interview mit *Sifter* im Februar 2020 sagte, klingt Chiptune mittlerweile mehr nach Tanzmusik als nach Videospiel-Soundtrack. Von „Trash-Pop" über „harte Tanzmusik" bis hin zu „progressivem Zeug im Stil von Sega-Soundtracks" werde alles geboten.

Der Musiker Dan Behrens kam mit Chiptune erstmals durch Straßenmusiker in Berührung, die vor der Penny Arcade Expo in Seattle mit einem an eine Autobatterie angeschlossenen Verstärker auftraten. Er stellte fest, dass die Musiker mit echter Hardware arbeiteten – für ihn wirkte das roh und unverfälscht, er fühlte sich an den Geist des alten Punkrock erinnert. „Ihr Stil war ganz anders als der japanischer Komponisten der 80er und 90er."

»REISEN MIT BANDS SIND KOMPLIZIERT UND TEUER. REISEN MIT EINEM GAME BOY NICHT.«
DAN BEHRENS

Behrens hatte Soundtracks für Titel wie *RetroMania Wrestling* und *Just Shapes & Beats* komponiert und trat live als „Danimal Cannon" auf. Mitte der 2000er stieg er selbst in die Chiptune-Szene ein. Er arrangierte unter Beihilfe des Winamp-Plug-ins *NotSo Fatso* mehrere NES-Soundtracks neu. Die daraus resultierenden Songs seiner Videospielmusik-Coverbands wie Armcannon bezeichnet er als schrullig: „Ich würde sie fast schon hypermelodisch nennen: Melodien auf Melodien auf Melodien. Keine Akkorde, denn das geht auf dem NES nur, wenn du alle Ton-Kanäle dafür belegst."

Dan komponiert seine Stücke per Tracker-Software im Game-Boy-Emulator BGB, so kann ▶



» **Eric „Rainbowdragoneyes" W. Brown hat als Kind zahlreiche Instrumente erlernt.**

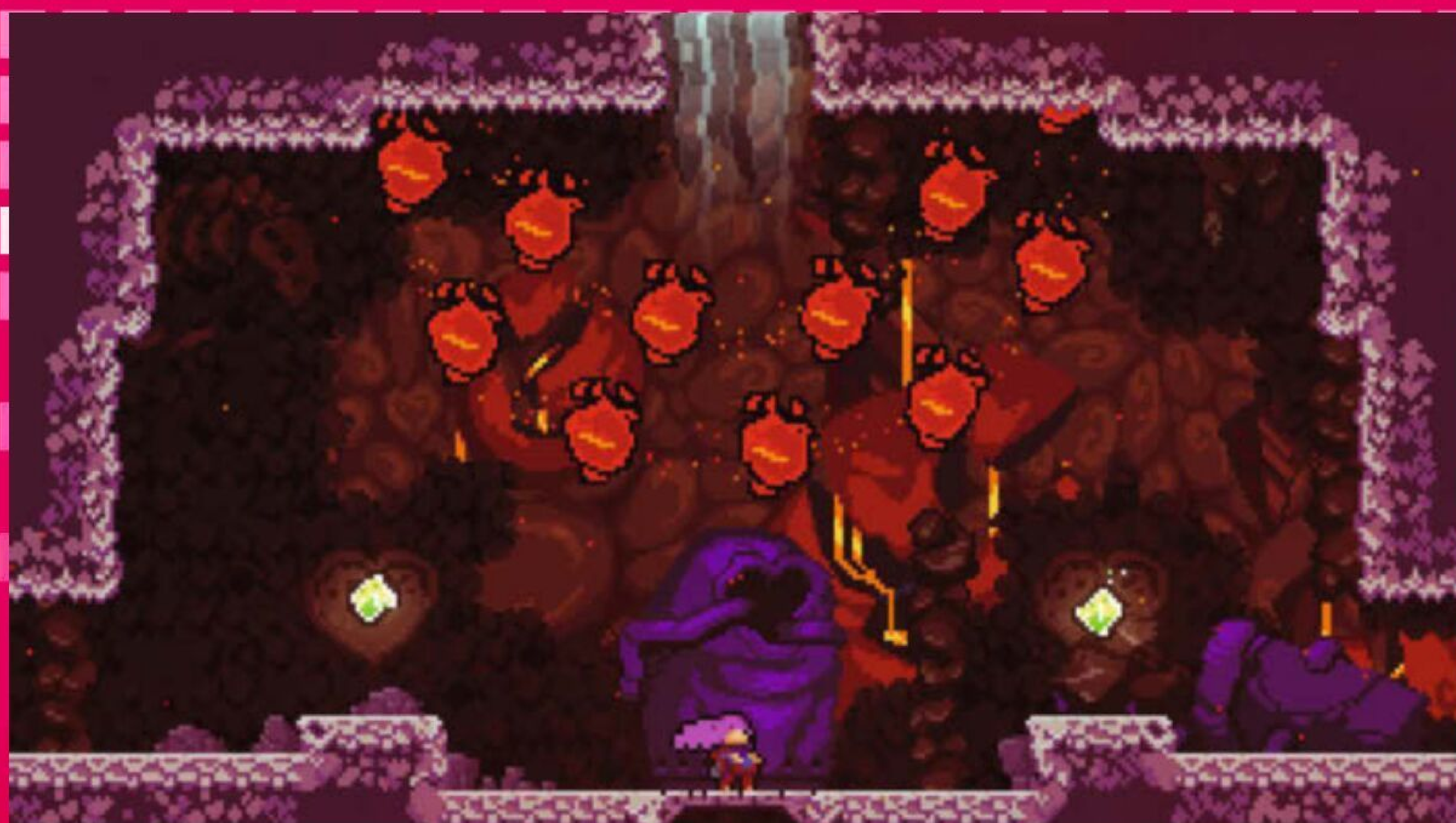


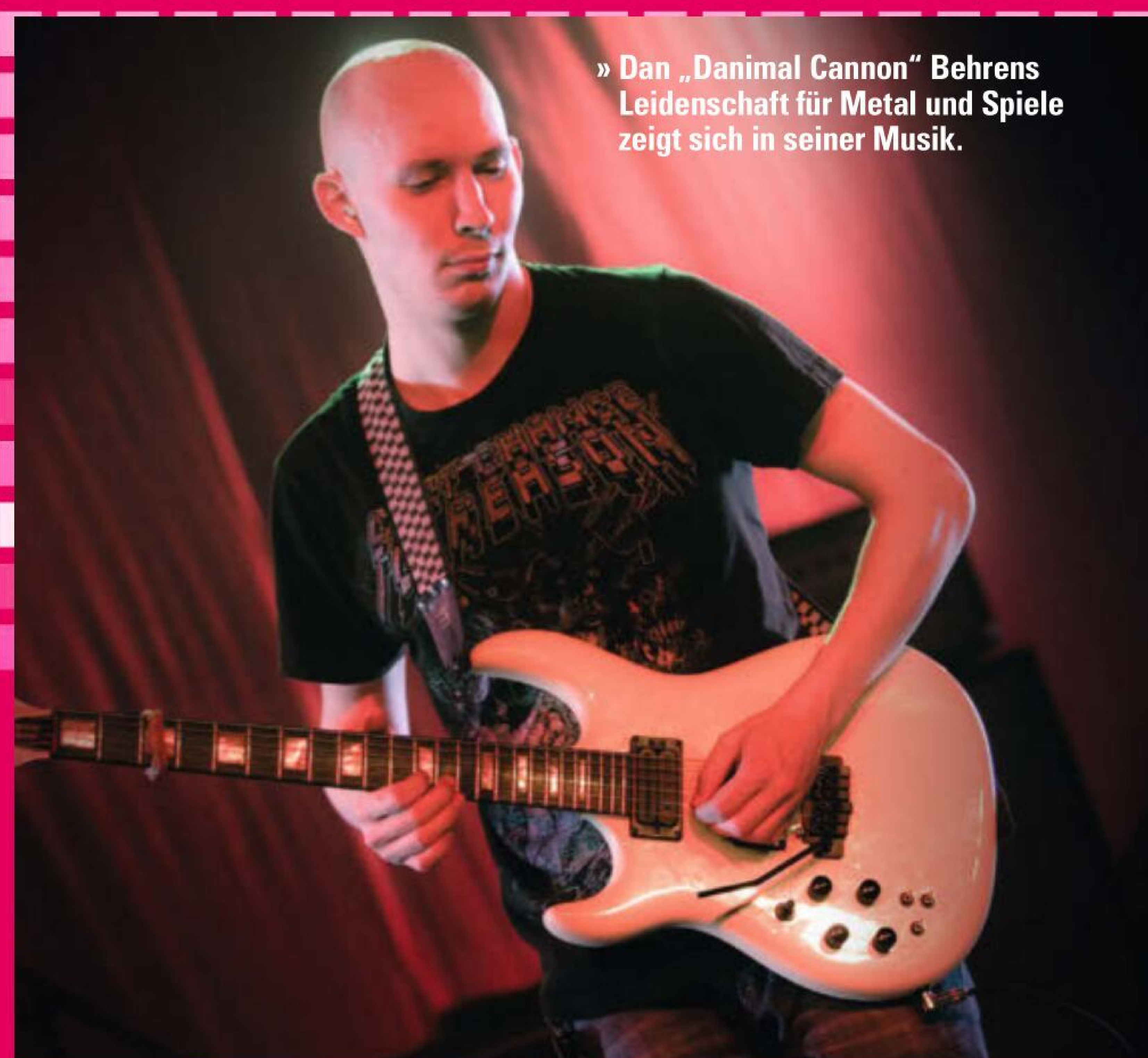
© Infected Monkey

» **Als Rainbowdragoneyes kann Eric auf der Bühne auch mal durchdrehen und fies sein.**


» Enrique „Pantadrangle“ Martin hat bereits als Kind Klavier und mit MIDI-Software gespielt.


» Wegen leerer Batterien sind Dans Game Boys auch schon während einer Show ausgegangen.


» [PC] *Celestes* Chiptune-Soundtrack passt perfekt zur Retro-Grafik.


» Dan „Danimal Cannon“ Behrens Leidenschaft für Metal und Spiele zeigt sich in seiner Musik.

ESSENZIELLE CHIPTUNES

Fünf hörenswerte Klassiker.



WORLD 1-1

SUPER MARIO BROS.
FAMICOM • 1983

■ Der Ohrwurmgarant von Koji Kondo unterlegt einen der bekanntesten Videospiel-Levels überhaupt. Die harmonische Melodie steht im Gegensatz zum knackigen Basslauf –der Song hat neue Maßstäbe gesetzt.



VAMPIRE KILLER

CASTLEVANIA
NES • 1987

■ Die Komponistin Kinuyo Yamashita hat sich von der Stimmung des Spiels inspirieren lassen. 2010 sagte sie in einem Interview mit Square Enix Music Online, dass die Musik perfekt zu den tollen Levels, Charakteren und dem Gameplay passe.



DR WILY'S CASTLE

MEGA MAN 2
NES • 1988

■ Dieser flotte Song beeindruckte Akira Kitamura, Director des Spiels, so sehr, dass er den Komponisten Takashi Tateishi um weitere Stücke dieser Machart bat. Das gab er 2015 in einem Interview mit dem Plattenlabel Brave Wave an.



OPENING THEME

FINAL FANTASY
NES • 1987

■ Die Anfänge der heute riesigen Rollenspiel-Reihe waren klein und bescheiden, doch bis heute werden die Spiele von der Musik von Nobuo Uematsu begleitet. Die Titelmusik demonstriert, warum: Es ist eine Ode an die Abenteuer, die ihr erleben werdet.



GREEN HILL ZONE

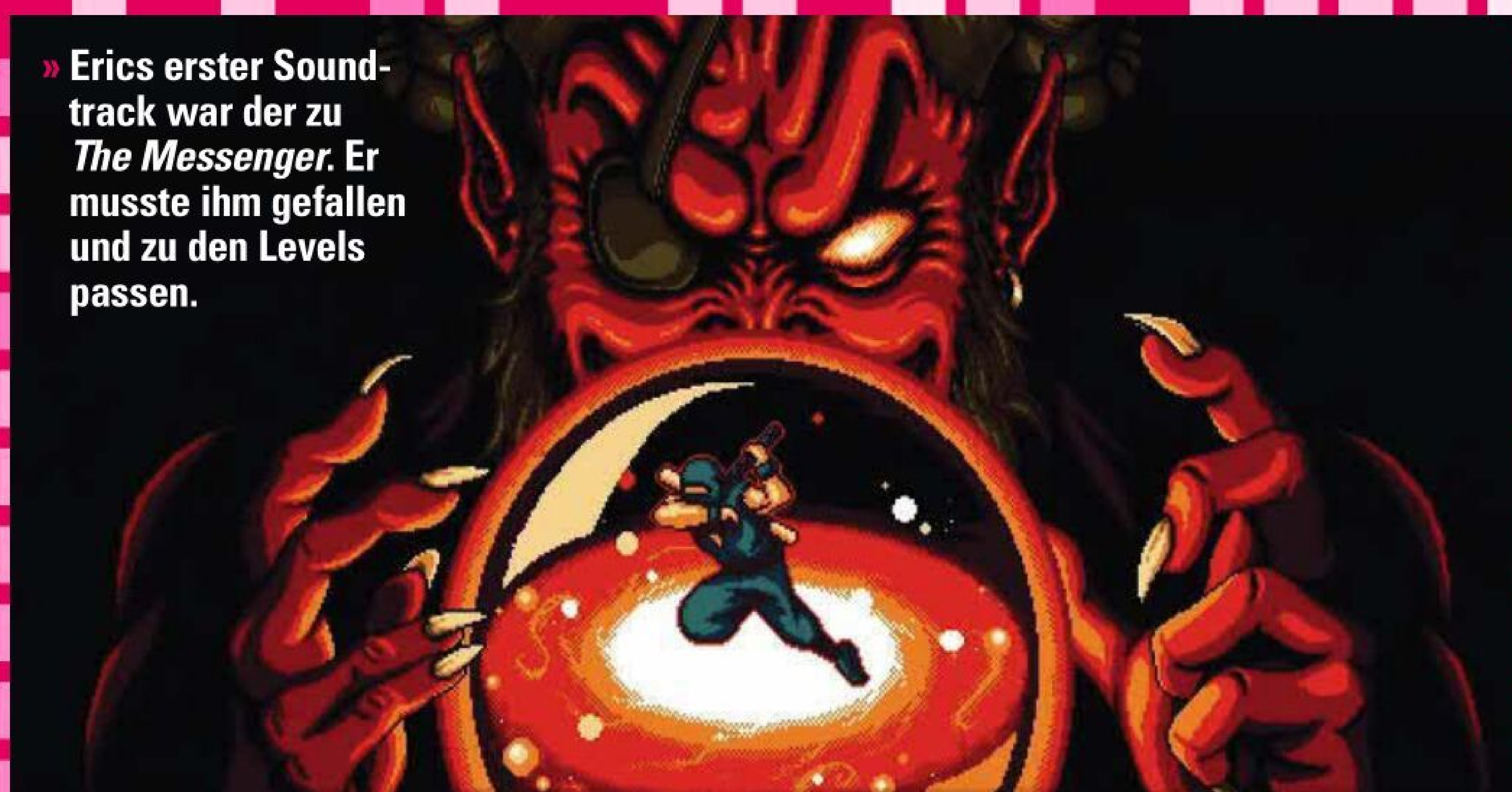
SONIC THE HEDGEHOG
MEGA DRIVE • 1991

■ Der fröhliche Song vom Komponisten Masato Nakamura passt perfekt zu der quietschbunten Umgebung des Spiels. Und auch heute noch ist er beliebt, wie beispielsweise das Funk-Cover von insaneintherainmusic beweist.


» Dan übt Übergänge, verbessert seine Technik, nutzt Laptop und Game Boy, während er auf der Bühne ist.

©Chiptography


» PUNKCAKE Délicieux veröffentlicht ein Spiel im Monat, wie *Spectrum Forces*.


» Erics erster Soundtrack war der zu *The Messenger*. Er musste ihm gefallen und zu den Levels passen.



» Enrique Martin fand durch *Shovel Knight* seinen Chiptune-Einstieg.


» Jake Kaufman sollte die Musik für *Cyber Shadow* machen, war aber von Enrique beeindruckt und ließ ihm den Vortritt.



» Enrique will Musik machen, die im Kopf bleibt und die man unter der Dusche nachpfeift.


» *The Messenger* wechselt zwischen 8- und 16-Bit-Grafik, das musste die Musik widerspiegeln.

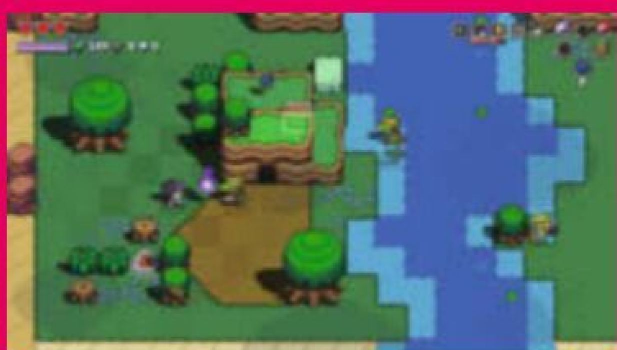
CHIPTUNE-MEISTER

Moderne Musiker, die die Musik vorantreiben.



ANAMANAGUCHI

■ Die 2004 gegründete Band mischt Rock, Pop und Chiptune, woraus flotte und antreibende Musik entsteht. Retro-Anspielungen finden sich überall, außerdem hat sie den Soundtrack zu *Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt – Das Spiel* beigesteuert.



CHIPZEL

■ Durch den *Super Hexagon*-Soundtrack wurde Niamh Houston zu einer der bekanntesten Chiptune-Musikerinnen überhaupt. Ihre einzigartigen, schnellen Stücke lassen sich beispielsweise in *River City Girls* und *Cadence of Hyrule* hören.



DISASTERPEACE

■ Rich Vreeland kennt man vermutlich durch *Fez* und *Hyper Light Drifter*. Sein Magnum Opus ist aber das Konzeptalbum *Rise of the Obsidian Interstellar*, das Progressive Rock mit elektronischen Versatzstücken vereint.



JAKE KAUFMAN

■ Der Komponist wurde durch *Shovel Knight* richtig bekannt, produziert aber schon seit Anfang der 2000er Musik. Er war schon an Filmen beteiligt und hat Soundtracks zu Serien wie *Shantae*, *Contra* und *Double Dragon* kreiert.



LENA RAINE

■ Lenas Musikstil ist abwechslungsreich und einzigartig, egal ob bei Eigenkreationen oder der *Minecraft*-Musik. Mit ihrer *Chip Collection* und dem *Celeste*-Soundtrack mischt sie gekonnt Retro-Elemente mit neuen Impulsen.

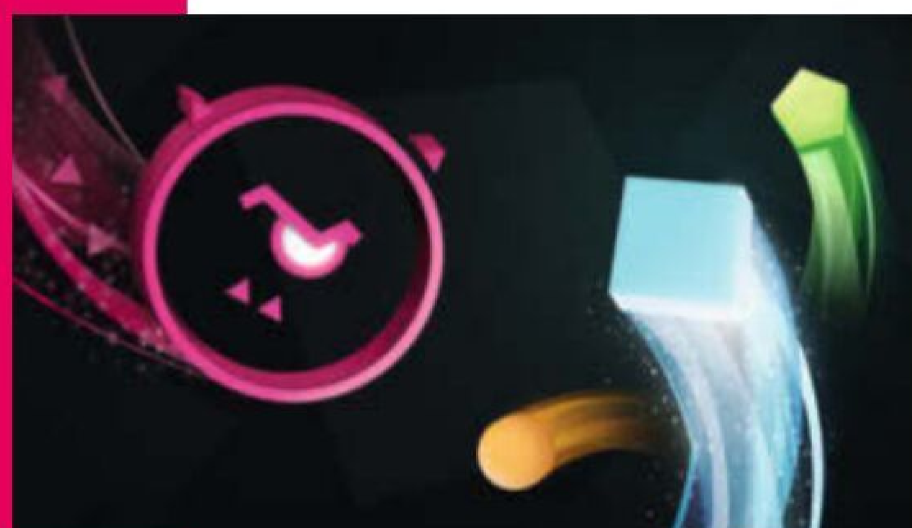




» Der portable Tracker M8 von Dirtwave ist ein gutes Beispiel für moderne Chiptune-Hardware.



» Dans Einflüsse sind NES-Komponisten wie der *Pictionary*-Soundtrack-Schöpfer Tim Follin.



» Die Action von *Just Shapes & Beats* passt sich stets der Musik an.

»Die Verschmelzung der Klänge erlaubt es, Retro-Spiele auf moderne Art zum Leben zu erwecken.«
Enrique Martin

er „sehr schnell viele ausdrucksstarke Details" schaffen. „Ich nutze Techniken, die ich bei der Verwendung klassischer Instrumente wie der Gitarre gelernt habe." Den Klang gebogener Saiten emuliert er folgendermaßen: Er platziert zwei Noten etwa ein Sechzehntel eines Taktes versetzt voneinander und nutzt einen Portamento-Effekt, um die Klänge zu verbinden. Die Geschwindigkeit bestimmt ein anpassbarer hexadezimaler Wert. Durch dieses Beispiel will Dan veranschaulichen, wie viel schneller kleine Experimente und der Einbau neuer Ideen in textbasierten Trackern möglich seien. „Chiptune-Software bietet sich einfach für hyperdetaillierte Musik an." Er scherzt weiter, dass eine normale Rechteckschwingung wie eine startende Mikrowelle klinge.

Bei Chiptune-Konzerten werden oft die Künstler auf der Bühne in den Vordergrund gestellt, wie sie als DJs agieren. Dan hingegen nimmt seine Gitarre mit auf die Bühne, spielt flotte Riffs auf Staccato-Hintergrundmusik. „Reisen mit Bands sind kompliziert und teuer. Reisen mit einem Game Boy nicht. So hatte ich Gelegenheit, über die ganze Welt zu reisen, das wäre mit einer kompletten Band finanziell wohl unmöglich gewesen."

Auch Eric W. Brown bring Einzigartiges auf die Bühne. Als „legendärer Chiptune-Hexenmeister" Rainbowdragoneyes trägt er an Black Metal angelehnte Corpsepaint-Schminke und schreit und singt über die Game-Boy-Hintergrundmusik drüber. „Ich wollte die Stimmung eines Metal-Konzertes, aber mit dem schnellen und melodischen Chiptune-Unterbau", erzählt er uns. Er arbeitete in der Vergangenheit als Drummer, beispielsweise bei der Metal-Truppe Nekrogoblicon. Spielern könnte er durch seinen Soundtrack zum 2018 erschienenen *The Messenger* von Sabotage Studios bekannt sein, für den er 8-Bit- und 16-Bit-Versionen jedes Songs anfertigte. Chiptune entdeckte er aber bereits Mitte der 2000er durch den Komponisten Bit Shifter auf Myspace.

Eric erinnert sich: „Ich schrieb ihm einfach eine Nachricht und fragte, wie er die Musik gemacht hatte. Er antwortete mit einer ausführlichen Beschreibung über eineinhalb Seiten. Herauszufinden, wie man Chiptune macht, das fand ich sehr spannend. Also etwa wie man die Einschränkungen nutzen kann, um ungewöhnliche und großartige Musik zu kreieren." Sein erstes Album produzierte Eric mittels LSDJ und vermischte Eurobeat mit Death Metal – mit nur vier Sound-Kanälen und seiner Stimme. Er führt weiter aus: „Du willst mit nur vier Spuren den epischsten Song aller Zeiten machen. Würdest du einen Laptop mit Ableton oder Logic nutzen, hättest du quasi endlose Möglichkeiten. Aber hier startest du mit einer Spur und musst dann auf diese aufbauen. Es gibt eine Grenze, wie viel Vielstimmigkeit dein Song verträgt, wie weit du die Grenzen dehnen kannst."

Allerdings hat Erics diesen puristischen Ansatz bei der Musikproduktion im Lauf der Jahre abgeschwächt. In moderner Software müssen sich Komponisten nicht mehr um Hardware-Limits kümmern und können vielschichtige Stücke schaffen, die aber den Geist von Chiptune beibehalten. Der *Messenger*-Soundtrack wurde mit Famitracker und DefleMask erstellt, um die Soundchips von NES und Mega Drive zu emulieren. Gemischt hat Eric die Tracks in der Audiosoftware Logic. Laut Eric sei es auch egal, wie genau die Musik gemacht worden sei: „Solange du die Hardware-Beschränkungen von 8 Bit mitdenkst, ist es 8-Bit-Musik, ganz einfach gesagt."

Als Beispiel kann der *Celeste*-Soundtrack von Lena Raine dienen. Lena hat viele „reine" Chiptune-Stücke geschaffen, erklärte in einem Blog-Beitrag 2018 aber, dass sie bei *Celeste* viel weiter gegangen sei. Sie nutzte dafür Synthesizer und schichtete Effekte wie Reverb und Noise-Filter über die von Oszillatoren generierten Standard-Sounds. Dieser Prozess – und nicht der vordergründig klarere Sound „puren" Chiptunes – stelle die Trennlinie dar zwischen Chiptune und etwas, das irgendwie mit elektronischen Instrumenten kreiert werde.

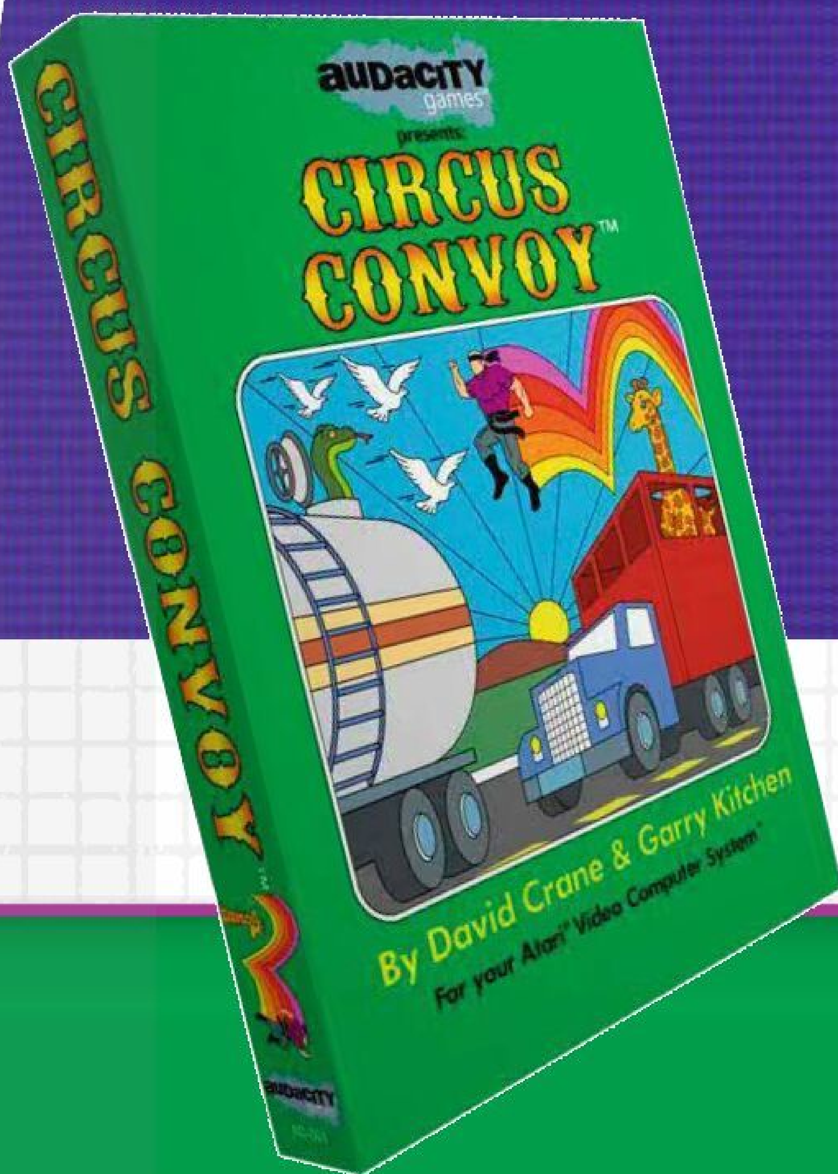
Enrique „Pentadrangle" Martin, Komponist von *Cyber Shadow* und Musiker des Studios PUNKCAKE Délicieux, beschreibt die Arbeit von Lena Raine und anderen paradoxerweise als „definitiv Chiptune, aber nicht Chiptune." Er selbst spielte seit seiner Jugend in Bands wie der Heavy-Metal-Gruppe In.Verno und wurde 2015 bei einem Tauch-Ausflug durch den *Shovel Knight*-Soundtrack von Jake Kaufman in die Szene eingeführt. Den Ansatz von mit modernen Ressourcen erstelltem Chiptune wollte er selbst verfolgen, auch wenn er nie so gut wie Kaufman werden würde, den er als „Chiptune-Gott" bezeichnet.

Von da an nutzte Enrique einen Game Boy als Drumcomputer für seine Live-Shows, ergänzte das Setup aber durch Plug-ins in der Audiosoftware Reaper, beispielsweise auch bei *Cyber Shadow*. Den Verzicht auf die Zusammenarbeit mit Bandmitgliedern findet er befreiend: „Ich hatte einen Song und musste immer erst mit den anderen diskutieren, ob man diesen Teil oder diese Reihenfolge ändern könnte." Durch die Mischung von Retro-Sounds und modernen Methoden kann man Enrique zufolge vielfältigere Songs komponieren. „Die Verschmelzung dieser Klänge erlaubt es, Retro-Spiele auf moderne Art zum Leben zu erwecken. Ich will klingen, als würde ich diese Chips nutzen – ich will aber nicht von ihnen eingeschränkt werden."

LOAD"NEUES SPIEL",8,1

Auf dieser Doppelseite stellen wir aktuelle Spiele für beliebte Retro-Plattformen vor, egal ob Homebrew oder kommerziell. Wenn euch diese neue Rubrik gefällt, lasst es uns bitte per Leserbrief an retrogamer@gamersglobal.de wissen!

Von Harald Fränkel



» *Circus Convoy* gibt es in drei Ausführungen, das hier ist die Standardfassung.



» Held Andre kann von Lkw zu Lkw springen. Ist der Abstand zu groß, braucht er aber Hilfsmittel, beispielsweise einen Fallschirm.

CIRCUS CONVOY

» **SYSTEM:** ATARI 2600
» **ENTWICKLER:** DAVID CRANE / GARRY KITCHEN
» **BOXVERSION:** HTTPS://ADGM.US (55,00 EURO)
» **DOWNLOAD:** –

Die meisten Leser ahnen wohl wegen des Titels *Circus Convoy*, um was es bei diesem kürzlich erschienenen Action-Adventure geht – ja, hier steht tatsächlich ein Zirkus-Konvoi im Mittelpunkt. Wobei dieser genau genommen gar nicht steht, sondern fährt und der Spieler währenddessen in Stuntman-Manier auf den Lastwagen und Anhängern herumturnt.

Hinter dem Projekt mit dem ungewöhnlichen Szenario stecken der 80er-Jahre-Kultdesigner und Activision-Mitgründer David Crane (*Pitfall!*, *Decathlon*, *Ghostbusters*, *Little Computer People*) und sein Kollege Garry Kitchen (*Keystone Kapers*, *Pressure Cooker*, *The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants*). Der Spieler schlüpft in die Rolle des Artisten Andre, der mit dem Heartland Traveling Circus von Stadt zu Stadt reist. Sein Brötchengeber wird von einem Konkurrenzzirkus sabotiert, was der Aufklärung bedarf.

Circus Convoy präsentiert sich als lustiger und technisch toller Titel, der sich in großen Teilen wie ein Jump-and-run spielt. Obendrein gibt es ein Inventar, und der Held muss im Adventure-Stil diverse Gegenstände an den richtigen Stellen benutzen. Von Schlüsseln abgesehen, bringt ihn etwa eine Drohne im wahrsten Sinne des Wortes weiter: Andre fliegt damit zu anderen Lastwagen der Kolonne, wenn der Abstand für einen Sprung zu groß ist. Wofür Mauerziegel, Bomben und Benzin wichtig sind, muss man auch erst mal herausfinden.



» Eines der Minigames ist dem Arcadespiel *Whac-A-Mole* nachempfunden. Statt Maulwürfen hauen wir mit Hilfe von Bodenplatten einem Clown auf den Kopf.

In der Atari-2600-Steinzeit verfügten Module in der Regel über 2 bis 8 Kilobyte Speicher. *Circus Convoy* befindet sich auf einer 128-KB-Steckkassette, was es den Machern ermöglicht, sechs Minigames ins Spiel zu packen. Die sorgen natürlich für Abwechslung. Bei einem dieser Zusatzspiele gibt es sogar ein Wiedersehen mit den *Pitfall!*-Krokodilen. Witzig!

TINYUS

» **SYSTEM:** AMIGA
» **ENTWICKLER:** ABYSS
» **BOXVERSION:** –
» **DOWNLOAD:** HTTPS://bit.ly/3Hxlegj (GRATIS)

Wenn *Tinyus* über den Monitor flimmert, feuern Shoot-em-up-Fans nicht nur auf ihre Gegner, sie zünden vor Begeisterung auch die eine oder andere imaginierte Konfettikanone. Bei wenig versierten Zockern schießen wegen des Schwierigkeitsgrades hingegen eher die Tränen.

Die Demogruppe Abyss hat schon vor zwei Jahren bei *Tiny Bobble* (kostenloser Download: https://bit.ly/3K72maT) bewiesen, dass Interpretationen von legendären Spielautomaten ihr Ding sind. Mit *Tinyus* ist die sehr authentische Umsetzung einer Konami-Maschine auf dem Amiga gelandet: *Gradius*, außerhalb Japans eher als *Nemesis* bekannt, hat uns 1985 mit einem innovativen und später vielmals kopierten Power-up-System beeindruckt.

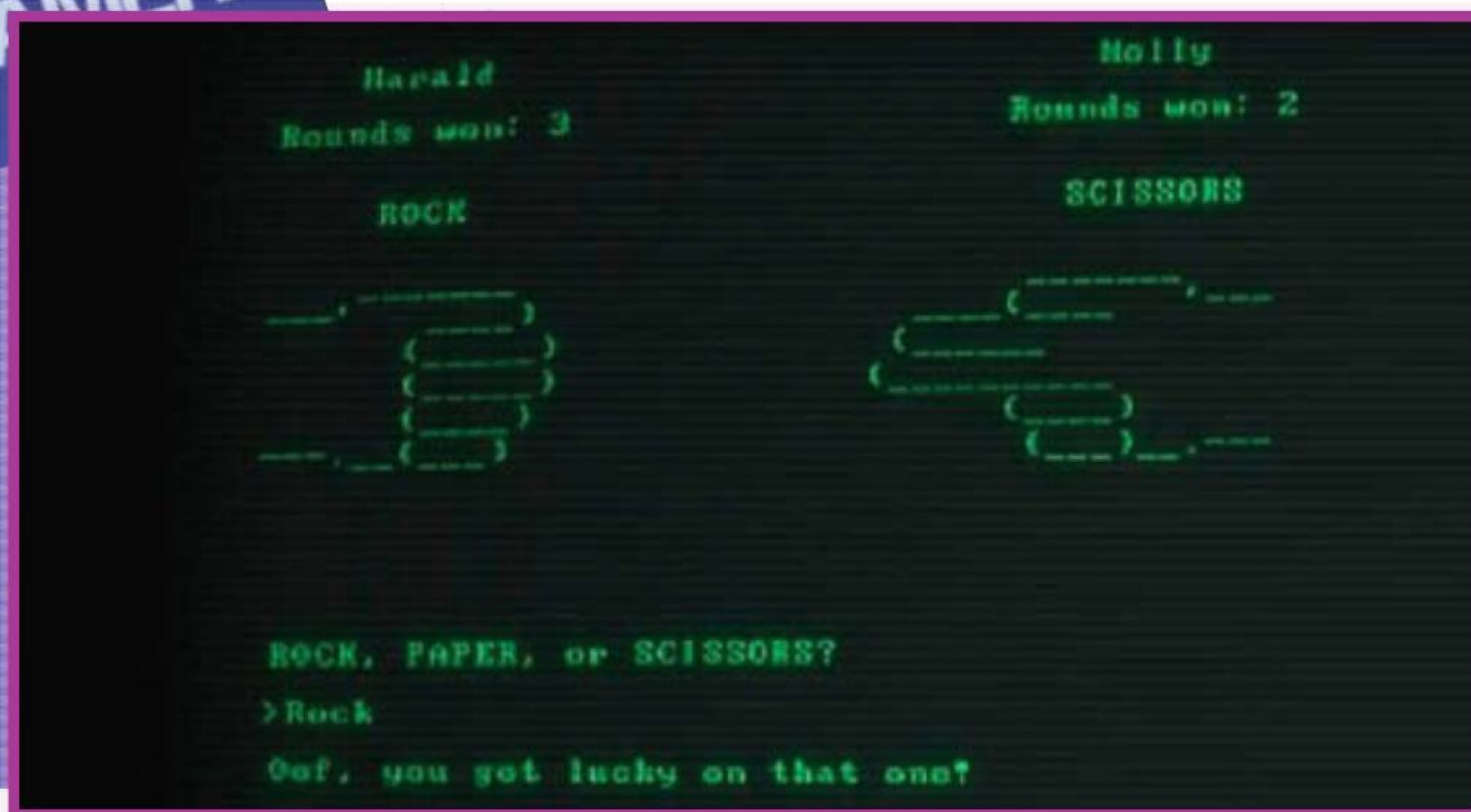
In *Tinyus* lassen manche Feindschiffe Kanister zurück, die der Spieler an Bord seines Hyperraum-Jägers holt. Damit lädt sich eine Power-Leiste am unteren Bildschirmrand auf. Ein Kanister reicht bereits, um das Schiff etwas schneller zu machen. Der Pilot kann aber auch warten und weitere Kanister sammeln. Dann aktiviert er bei Bedarf und auf Knopfdruck zielsuchende Raketen, Doppelfeuer, Laser, Schutzschilde oder bis zu vier Kampfdrohnen, die das Schiff als Satelliten umschwirren. Das Upgrade-Management sorgt für viel taktischen Tiefgang. Außerdem trifft *Tinyus* mit einer OP-Laser-genauen Steuerung ins Schwarze. Aufgrund der fetten Action empfehlen die Entwickler allerdings mindestens einen Amiga 1200.

Vorwerfen kann man diesem gradiusen Shmup nur, dass es in den ersten vier von sechs Levels auffälliges Boss-Recycling betreibt und sich wegen der vorbildlichen Authentizität wie ein Groschengrab gebärdet: Geht das Raumschiff hops, sind alle Upgrades futsch. Ferner gibt es weder eine Speicher- noch Passwortfunktion, und nach einem gescheiterten Bossduell setzt das Spiel den Bruchpiloten im Level zurück. Hat da gerade jemand „Mimimi!“ gewinselt?



» Unser mit sternförmigen Schutzschilden, Lasergeschütz und Raketen verbesserter Jäger ballert sich durch die Tentakelmonster von Level 5.

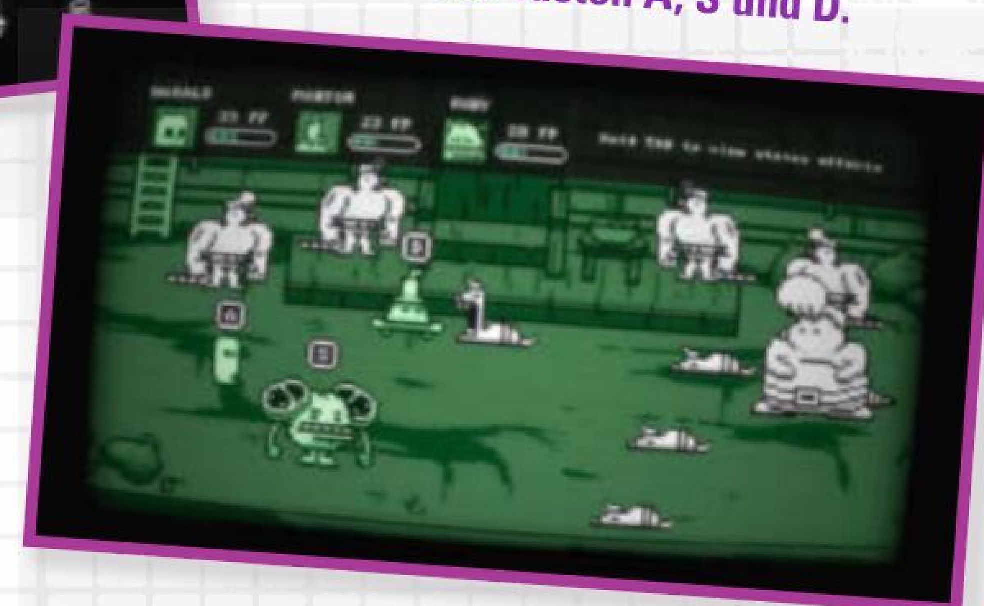




» *Buddy Simulator* beginnt als Textadventure – mit harmlosen Spielen wie *Schnick, Schnack, Schnuck* und *Galgenmännchen.*



» Im zweiten Kapitel erkunden wir eine Stadt in 2D. Der Held sieht aus wie ein Kondom auf Füßen (Bildmitte). Rechts: das Inventar.



» Rundenkämpfe mit Reaktionstests: Damit seine drei Abenteurer blocken, drückt der Spieler im richtigen Moment die Tasten A, S und D.

BUDDY SIMULATOR 1984

» **SYSTEM:** WINDOWS
» **ENTWICKLER:** NOT A SAILOR STUDIOS
» **BOXVERSION:** -
» **DOWNLOAD:** STEAM / EPIC GAMES (7,99 EURO)

Mit diesem Adventure erleben PC-Besitzer einen außergewöhnlich ungewöhnlichen Mix aus KI-Simulation und Psycho-Thriller. Gleichzeitig spiegelt der Titel die Evolution der Computerspiele von der 8-Bit-Ära bis zu den ersten Ego-Shootern wider: *Buddy Simulator 1984* beginnt als Textadventure und entwickelt sich wortwörtlich weiter – bis es nach rund fünf Stunden zum Showdown in der Ego-Perspektive kommt.

Der Spieler kommuniziert per Chat mit einer englischsprachigen künstlichen Intelligenz, die die Rolle des Kumpels übernimmt. Anfangs lädt die KI zu Simpelspielen wie *Schere, Stein, Papier* ein, befragt „ihren" Menschen aber auch. Auf diese Weise wird das Spiel personalisiert. Wir haben unseren Buddy „Holly" genannt und Grün als Lieblingsfarbe angegeben – schwupps, schon passte die neue virtuelle Freundin die Schriftfarbe an.

Buddy Simulator hat was von betreutem Spielen: Die KI schaut zu, kommentiert und greift ein. Für Kapitel 2 programmiert sie eine 2D-Grafik. Die Welt, die zunächst nur textlich und damit im Kopf existierte, bekommt also ein Gesicht.

In Abschnitt 3 erleben wir ein Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen, die auf Reaktionsschnelligkeit setzen. Der Held wählt bizarre Charaktere als Begleiter. Zum Beispiel Morton, den Stein, der Skateboard fährt. Irgendwann wundert man sich auch nicht mehr, dass eine tote Oma im Inventar +20 Prozent Lebensenergie gibt. Trotz derlei lustiger Absurditäten fesselt vor allem die Interaktion zwischen Mensch und Maschine: Wird die virtuelle Spielgefährtin sauer, simuliert das Game schon mal einen Systemcrash. G.R.U.S.E.L.I.G.!

Fazit: *Buddy Simulator 1984*, das auch wegen seiner vier möglichen Enden zu mehreren Durchgängen mit anderen NPC-Begleitern animiert, verdient definitiv das Prädikat „Psychospielchen".

ROGUE64

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** BADGER PUNCH GAMES
» **BOXVERSION:** HTTPS://bit.ly/3pOMJNJ (42,00 EURO)
» **DOWNLOAD:** HTTPS://bit.ly/3C55hxZ (4,50 EURO)



» Aufgeräumt: links Charakterwerte und Inventar, rechts die Automap, dazwischen das Spielfenster mit Held, vier Monstern, Schlüssel, Heiltrank und Schatztruhe.

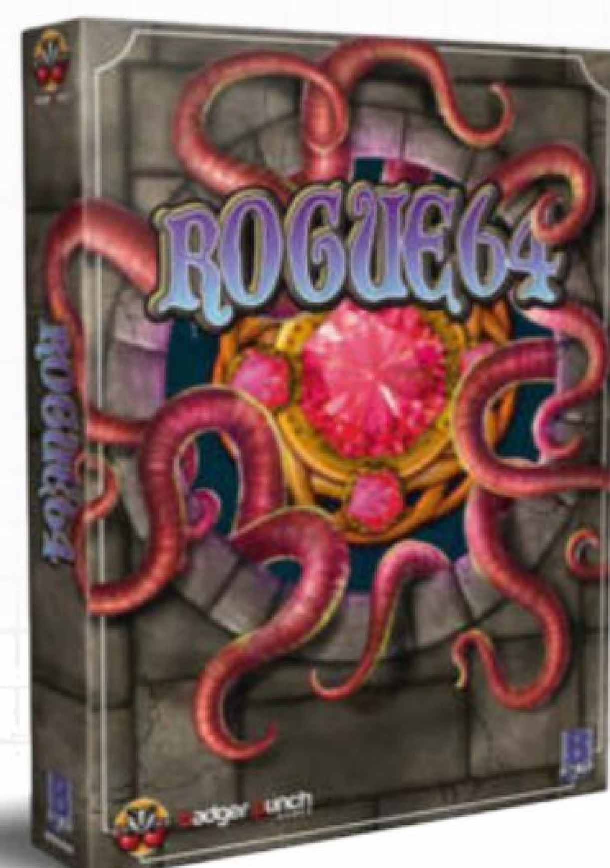
Sich entspannt zurücklehnen und fast nichts tun, das kann man im Urlaub, als Finanzbeamter oder bei diesem wunderbar entschleunigenden Rollenspiel für den C64. Die Hommage zum 1980 erschienenen *Rogue* fühlt sich extrem puristisch an, kitzelt aber den Nur-noch-eine-letzte-Runde-Nerv.

Wir schnetzeln uns bei *Rogue64* durch zufallsgenerierte Dungeons bis ins achte Gewölbe, wo der Endgegner haust. Wir suchen Schlüssel und die jeweilige Tür zum nächsten Keller, tüten Heiltränke ein und laben uns an rar gesäten Herzsymbolen, die unsere Hitpoints auffrischen. Die Rundenkämpfe laufen automatisch ab, die Charakterentwicklung kocht auf Sparflamme: Der Recke steigt nicht in Stufen auf, es werden weder Waffen noch Rüstungen simuliert, Magie spielt keine Rolle. Der Weltenretter Light definiert sich allein über die Lebensenergie und Körperkraft. Steigerbar sind diese Werte mit erbeuteten Gemmen.

Warum dieses Magerprogramm Spaß macht? Wegen des Nervenkitzels! Im Grunde geht es wie bei jedem Roguelike darum, Risiken zu kalkulieren. Der Spieler tanzt bei *Rogue64* ständig auf einer Rasierklinge. Wenn er mit dem letzten Heiltrank knausert, weil er ihn für den nächsten Dungeon als Reserve aufheben möchte, läuft er Gefahr, von einer luschigen Fledermaus besiegt zu werden. Das Spiel hat etwas von Poker oder Roulette. Es gibt sich als Pausenfüller – im durchweg positiven Sinn. Für einen Level benötigt man vielleicht fünf Minuten, stets begleitet von einem launigen Ohrwurm aus dem SID-Soundchip.

Rogue64 legt auch die Wirkung der Spezialtränke per Zufall an. Wer eine rote oder blaue Phiole entdeckt, muss sich beim erstmaligen Konsum überraschen lassen, was passiert. Manchmal deckt ein Trank nur die Karte auf, was bei diesem Spiel so gut wie nichts bringt. Wenn nach einem Schluck hingegen alle Feinde in einem Raum platzen, herrscht Jubel, Trubel, Heiterkeit.

» Keine Ladezeiten: In der Packungsversion befindet sich *Rogue64* auf Modul.



RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

BEGEISTERUNG UND SPIEL-SUCHE

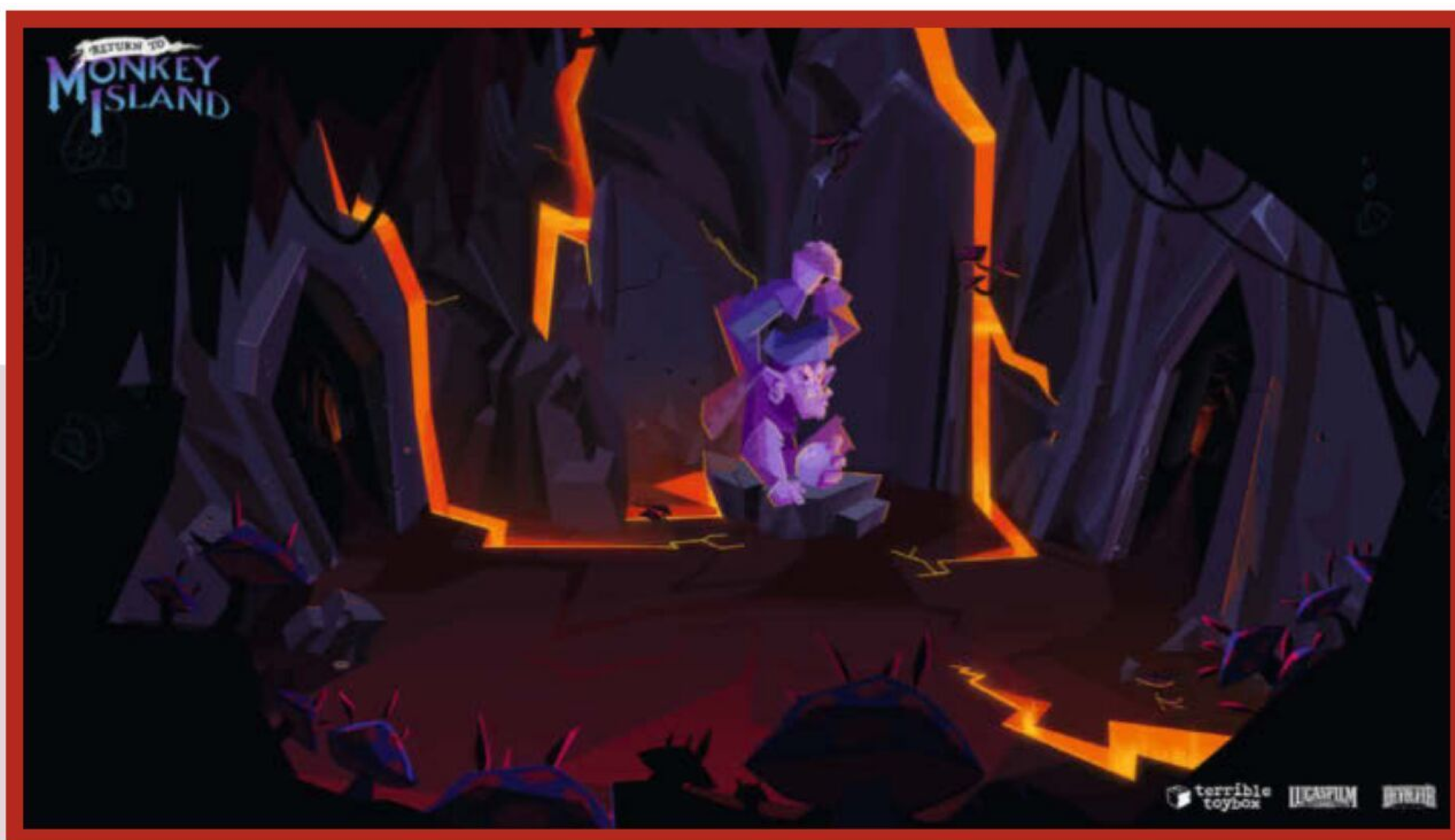
Ich bin jedes Mal von eurer Zeitschrift begeistert. Ihr bringt so viele interessante Artikel über Spiele, die einen irgendwie schon lange begleiten oder die tiefe Spuren hinterlassen haben! Als Kind der späten 80er und frühen 90er Jahre haben mich der C64, dann der Commodore PC-10 III und später Amiga 500 und die 486er sehr geprägt. Dazu eine Frage: Auf dem PC-10 III hatten wir ein Spiel unter DOS, in dem man ein kleines Männchen durch Labyrinthe steuern und Diamanten einsammeln musste. Von den Decken kamen teilweise Spinnen herunter. Ich bin mir sicher, dass die Diskette mit „Spider" beschriftet war und die auszuführende Datei „speedy.exe" hieß. Wisst ihr, um welches Spiel es sich handelt? – Kai V.

Leider nicht. Kann eine Leserin oder ein Leser weiterhelfen? – Die Red.

SONDERHEFT-IDEEN

Erstmal ein fettes Lob, ihr seid die einzige Zeitschrift, die ich noch in der Print-Version abonniere. Ich möchte Bezug nehmen auf eure Frage in der Leserbrief-Sektion von Ausgabe 1/2022: Ich will unbedingt ein Sonderheft zum Thema „Retro-Musik" (vor allem SID-Musik)! Vor vielen Jahren habe ich als Schüler die Sounds von C64-Spielen auf Kassette aufgenommen und im Walkman mit mir herumgetragen. Es gibt tatsächlich eine relativ große, feine Fangemeinde für die Tunes unserer Lieblingsspiele aus den 80er und 90ern. Ich habe neulich mit Chris Abbott gesprochen, der die „Back In Time"-Conventions dazu organisiert hat – er ist der Meinung, es müsse unbedingt etwas passieren, bevor uns die Szene und die Künstler wegsterben. Künstler wie Rob Hubbard und Martin Galway spielen für mich und viele andere in derselben Liga wie Mozart oder Beethoven – ihre Tracks werden mittlerweile von YouTube-Künstlern, Straßenkünstlern und sogar von großen Symphonie-Orchestern nachgespielt. Also bitte, bitte, bitte… – Thilo Henrik S.

Wie wäre es mal mit einem Sonderheft zu Sega? Gefühlt habt ihr immer irgendwelche Nintendo-Themen. Ein Sonderheft zur Video-



RETURN TO MONKEY ISLAND

Ein typischer Ron-Gilbert-Moment: Am 1.4.2022 kündigte der ehemalige LucasArts-Designer eine Fortsetzung der kultigen Adventure-Serie *Monkey Island* an, um dann drei Tage später zu verkünden, „aufgrund des Aprilscherzes habe er ein schlechtes Gewissen und übers Wochenende das Spiel zusammengebastelt". In Wahrheit sitzen er und ein teils aus alten Mitstreitern (wie Dave Grossman) bestehendes Team namens Terrible Toybox bereits seit zwei Jahren an *Return to Monkey Island*.

Erste Trailer und Screenshots verheißen einen neuen Grafikstil, aber den altbekannten Humor. Die beste Nachricht aber ist, dass es noch 2022 erscheinen soll. Die kreative Kontrolle, so Gilbert in einem Interview mit *Adventuregamers*, liege komplett beim Team. *Return to Monkey Island* soll direkt an Teil 2 – den letzten, an dem Gilbert mitwirkte – anschließen und bekannte Charaktere (wie Elaine) und Orte (wie Mêlée Island) aufbieten. Es soll ein Point-and-click-Adventure werden, aber ein anderes Interface als *Thimbleweed Park* (Gilberts 2017er-LucasArts-Adventure-Hommage) verwenden.

Möglich wurde das Projekt durch das Zusammenwirken von Disney (der heutigen Besitzerin der LucasArts-Lizenzen), dem Indie-Publisher Devolver und eben Ron Gilbert.

SONDERHEFT 1/2022:

SO HABT IHR ENTSCHIEDEN!

Im letzten Retro Gamer baten wir euch um eure Wahl, welches Thema ihr euch für unser nächstes Sonderheft wünschen würdet. Hier ist das Ergebnis.

52 % für: **Die besten PC-Klassiker** (MS-DOS bis Win95)

18 % für: **Die besten Konsolenspiele der 2D-Ära** (NES bis vor N64/PS1)

30 % für: **Top-Arcade-Automaten und Portierungen**

Nach dem doch sehr klaren Votum (wobei uns die Platzierung der Konsolenspiele contra Arcade-Spiele überrascht hat, wir hätten sie eher andersrum erwartet) ist klar, dass wir den Mehrheitswunsch umsetzen werden: Im Mai/Juni werden wir das Sonderheft „Die besten klassischen PC-Spiele" für euch erstellen. Hoffentlich bringen wir insbesondere die alten MS/DOS-Perlen noch zum Laufen…

Das Retro-Gamer-Sonderheft 1/2022 erscheint am 23.6.2022



spiel-Historie von Sega wäre interessant. Ich glaube, vor ein paar Jahren hat die englische Retro Gamer mal ein solches rausgebracht. Ansonsten wäre für mich aktuell das Sonderheft „2D-Konsolenspiele" interessant.

– Alex B.

Ich schließe mich Michael S. an: Sowohl ein Sonderheft zu Listings als auch über längst geschlossene deutsche Spieleschmieden wäre fabelhaft. Interessant wären darüber hinaus auch Specials zu deutschen Werbespielen der 90er (BIFI, Dunkle Schatten u. a.). Diese wurden von der Fachpresse ihrerzeit stiefmütterlich bis hochnäsig behandelt, haben meiner Meinung nach aber einen gewissen Anteil an der deutschen Spielekultur. Vielleicht können Sie ja bei nächster Gelegenheit einem querulierenden Redakteur diese Aufgabe als Strafarbeit zukommen lassen. Weiterhin war ich seit der *ASM* großer Fan gedruckter und seit der *PC Player* auch multimedialer Leserbriefe. Gerne sähe ich eine Erweiterung der Seitenzahlen für diese in Ihrem Heft, oder gleich ein Special. Von einem Sonderheft zu diesem Thema wage ich nur zu träumen. Bis dahin ist das Thema „PC-Spiele bis Win 95" mein klarer Favorit.

– Florian F.

WO IST FIRE EMBLEM?

Als großer Fan der *Fire Emblem*-Serie wundere ich mich, dass es noch keinen Bericht über die komplette Reihe gab, nur einzelne Retro-Revivals. Ein Artikel von den Anfängen in Japan bis zum neuesten Switch-Teil und die Wandlung vom Strategie-RPG zur „Sim" wäre doch mal einen Schwerpunkt wert? – Dirk W.

Auch im deutschen Retro-Gamer-Team gibt es mindestens zwei große Fire-Emblem-Fans (Hagen und Jörg), insofern wollen wir mal sehen, was die Zukunft bringt! – Red.

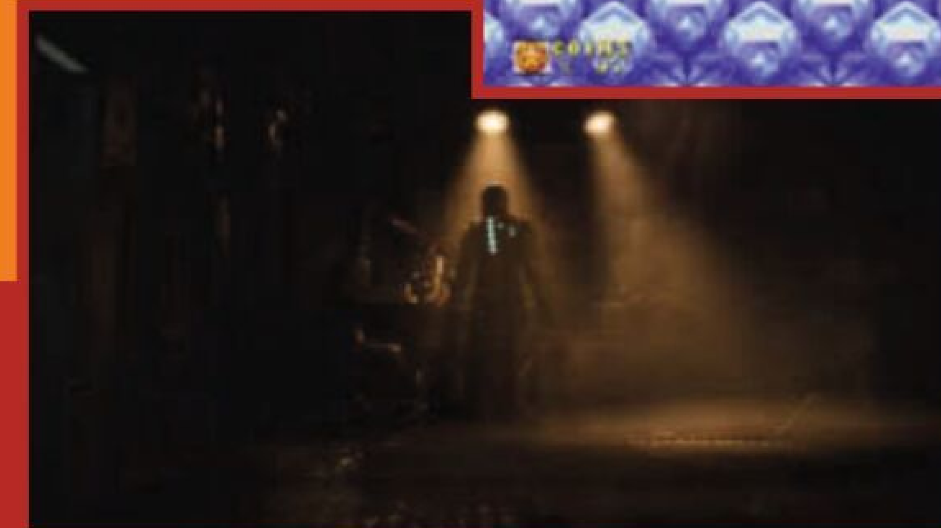
KORREKTUR

Ich lese gerade Winnies Artikel zu *Harvest Moon*. Er schreibt, dass *Harvest Moon* lediglich als Download in Europa erschienen sei. Ich habe aber in meinen alten Cartridges gestöbert und die *Harvest Moon*-PAL-Cartridge gefunden, vollständig mit deutschen Texten. – Olaf K.

SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer,
Hans-Pinsel-Str. 10b,
85540 Haar
Social: facebook.com/retrogamerheft





REMAKE- UND REMASTER-REIGEN

Anders als bei einer offiziellen Fortsetzung (siehe *Return to Monkey Island*-Kasten) verhält es sich bei Remasters und Remakes: Hier soll ein vorhandener Klassiker entweder mehr oder weniger inhaltsgleich, aber technisch aufgebohrt in die Neuzeit gebracht (Remaster) oder weitgehend frei neu interpretiert werden (Remake). Allein seit Erscheinen des letzten Retro-Gamer-Hefts gab es etliche Ankündigungen und Updates, hier nur die spannendsten:

- **SSI Goldbox Collection** (April 2022): 22 Goldbox-RPGs wie *Pool of Radiance* sind auf Steam erschienen (einzeln ab 4,99 Euro). Sie wurden um Komfort-Tools erweitert, die man bislang selbst installieren musste, und erleichtern den Savegame-Transfer.
- **Chrono Cross – Radical Dreamers Edition** (April 2022): Nur zwei Monate nach seiner Ankündigung war das Remaster des 1999er-JRPGs (und inoffiziellen Nachfolgers zu *Chrono Trigger*) da, mit aktualisierten 3D-Modellen und weiterem Grafiktuning.
- **Sonic Origins** (Juni 2022): Sega bringt *Sonic 1* bis *3* sowie *Sonic CD* (das für Sega CD erschien) in aufgehübschter Form auf moderne Plattformen. Für 39 Euro bekommt ihr jedoch nicht alle Inhalte, dazu braucht ihr drei DLCs oder die Digital Deluxe Version (45 Euro).
- **Dead Space** (Anfang 2023): EA Motive arbeitet an einer Neuauflage des Horror-Shooters von 2008. Der Sound soll aufgebohrt, die Spielmechanik erweitert und die Story ausführlicher werden. Keine Sorge, das Abtrennen von Gliedmaßen bleibt!
- **Max Payne** (circa 2023): RockStar Games (*Max Payne 3*) will mit *Remedy (1 & 2)* Remakes zu den ersten beiden Teilen von 2001 sowie 2003 erstellen und die „Action und Atmosphäre der ursprünglichen Spiele auf neue Weise" rüberbringen.
- **Die Siedler** (unbekannt): Sollte am 17. März erscheinen. Doch die Closed Beta sorgte für einen Aufschrei, weil sie wenig mit der alten Wuselserie zu tun hatte. Ubisoft bedankte sich für „wertvolles Feedback" und verschob *Die Siedler* auf irgendwann.
- **Advance Wars 1 & 2 Re-Boot Camp** (unbekannt): Ursprünglich bereits im Frühling 2022 sollte das Remake der Nintendo-Rundenstrategie erscheinen, es wurde aber im März aufgrund des Kriegs in der Ukraine auf unbestimmte Zeit verschoben.



RETRO-TERMINE

Es wird immer mehr geöffnet und normalisiert – prüft bitte dennoch rechtzeitig vor dem Beginn der unten angeführten Veranstaltungen, ob und unter welchen Auflagen sie stattfinden.

BÖRSEN

HomeCon #69
21. Mai 2021 (2G-Regelung)
Bürgerhaus „Alte Schule", Hanau
www.homecon.org

8. Alternatives Computer Meeting
27.–29. Mai 2022 (2G+-Regelung)
Dorfgemeinschaftshaus Groß Brunsrode
acm.carosign.de

HainCon #06.2
9. Juli 2022
Alte Schule, Haingrund
www.homecon.org

AUSSTELLUNGEN

Digital Retro Park e.V.
Offenbach a. M, *www.digitalretropark.net*
Öffnet aktuell jeden Samstag von 11–17 Uhr. Eintritt 5 Euro.

Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt
www.flipperundarcade.de
Öffnet jeden 1. Samstag im Monat von 15–21 Uhr (3G-Regelung). Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro.

Retro Games e.V.
Karlsruhe, *www.retrogames.info*
Öffnet am neuen Standort im Kulturhaus Gotec, Gablonzer Straße 11, jeden Samstag von 15–18 Uhr und 19–22 Uhr. Reservierung notwendig. Eintritt 10 Euro.

Yesterchips Museum Haingrund
www.yesterchips.de
Öffnet an ausgewählten Donnerstagen (siehe Website), Eintritt frei

VORSCHAU

Retro Gamer 4/2022 erscheint am 11.8.2022



Nicht Mario, sondern ein völlig unbekannter Held namens Stanley war unsere Spielfigur im dritten *Donkey Kong*-Automaten. Was das sollte? Wir verraten es euch.



40 JAHRE

ZX SPECTRUM

Auch wenn er von deutschen Commodore- und Schneider-Fans gerne als Radiergummi oder Türstopper bezeichnet wurde, gehört der „Speccy“ zu den ruhmreichsten Home-Computern.

ECCO THE DOLPHIN

Nachdem wir sonst meistens Soldaten, Raumschiffe oder hüpfende Maskottchen steuern, durften wir 1992 in diesem wunderschönen Spiel einen Delfin verkörpern.

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 162, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**



SONDERHEFT PC-SPIELE-KLASSIKER

Im nächsten Sonderheft kehren wir zurück zu MS-DOS-Perlen, VGA-Grafikpracht und frühen Windows-Spielen.

Am Kiosk ab 23.6.2022

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 Haar
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
retrogamer@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel
Michael Hengst, Jörg Langer,
Heinrich Lenhardt, Rüdiger Steidle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH,
Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

LESERSERVICE
Bestellungen, Adressänderungen, Lieferprobleme usw.
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

ABONNEMENT RETRO GAMER
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





eMedia GmbH

Copyright © 2022 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

ALL ABOUT HISTORY –
Schätze aus der Vergangenheit

Tauchen Sie ein in vergangene Zeiten:

All About History beleuchtet alle zwei Monate die großen Epochen und Ereignisse der Weltgeschichte und gräbt alte Schätze aus. Erfahren Sie alles über die verschiedenen Zeitalter von der Antike bis zur Gegenwart, die unsere Welt geprägt haben.



35 % RABATT

Kennenlern-Angebot: 2 Ausgaben testen

- 2 aktuelle Ausgaben als Heft
- 35 % Kennenlern-Rabatt
- 3 Tage vor dem Handel erhältlich
- erscheint 6× im Jahr

Jetzt bestellen:

www.emedia.de/history-mini

 (0541) 800 09 126  leserservice@emedia.de  eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

LC-POWER™

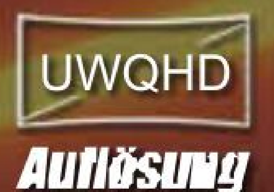
www.lc-power.com

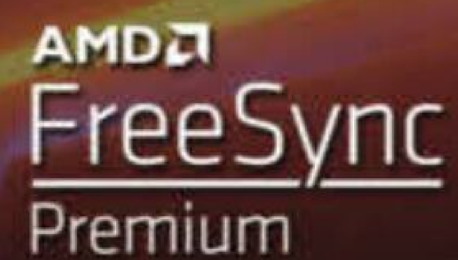














LC-M40-UWQHD-144

40" HIGH END GAMING

Erlebe das ultimative Gaming-Feeling mit dem 40" / 101,6 cm-Monitor von LC-Power!

Durch die Ultra WQHD-Bildschirmauflösung von 3440 x 1440 Pixeln liefert der Monitor unglaublich realistische Spielwelten.

Dank des hochwertigen IPS-Panels bietet der Monitor ein besonders großes Farbvolumen, welches auch bei sehr hellen Bildern satte Farben liefert und durch HDR 600 noch verstärkt werden kann.

Weitere Features des Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 144 Hz, AMD FreeSync™ Premium für ein super flüssiges Gaming-Erlebnis, Picture-by-Picture (PbP), Picture-in-Picture (PiP), ein höhenverstellbarer Standfuß sowie ein USB-C-PD-Port (90W).

Sehe schärfer dank LC-Power!



LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch